



THE LEGEND OF ZELDA - THE WIND WAKER (GAMECUBE)

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



EZ ÁM A NAGY SZÁM
1 év meg 6 szám



Comgame "576" Kft
 1329 Budapest, Pf: 24
 Ha megrendeled

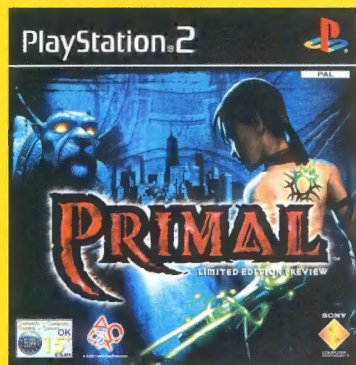
(rőzsaszín utalványon küldöd a pénzt)
 az 576 Konzol valamelyik korábbi
 számát, akkor a postaköltséget
 mi fizetjük!

Na ez így már elég kedvező, nem?

Ha most egy évre előfizetsz az **576 Konzolra**, **6399,-Ft-ért** kapod meg a 11 új számot
 + tiéd lehet további **6** általad kiválasztott korábbi számunk!

PRIMAL ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Ha május 31-ig előfizetsz
 az **576 Konzolra**
 (negyed, fél vagy egy évre)
 egy limitált szériás **PRIMAL**
 játszható PS2 demo DVD-t
 küldünk neked ajándékba!



576^{KB}ite

MINDEN, AMI VIDEÓJÁTÉK!



Árkád Üzletközpont
Örs Vezér tér Aluljáró szint
Tel.: 434-8076



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



Campona Bev. Közp.
Tel.: 424-3-424



Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76

**TELJES KÍNÁLATUNKAT
MOST MÁR AZ INTERNETEN IS
MEGTALÁLHATOD!**

www.576.hu



NINTENDO 64



GAME BOY ADVANCE

PlayStation®2

HIREK	4
A HÓNAP TÉMÁJA: A HÁROMDIMENZIÓS ZAJKELTÉS REJTÉLMEI	8
PLAYSTATION 2, MINT MÉDIAJÁTSZÓ	10
EYEToy - JÁTÉK A SZEMNEK!	12
A RESIDENT EVIL JÁTÉKOK TÖRTÉNETE	14
RETRO ROVAT: A HANDHELD JÁTÉKOK (MÁSODIK, BEFEJEZŐ RÉSZ)	16
BIG IN JAPAN	18

PLAYSTATION

PLAYSATION LEÍTÁR	20
-------------------------	----

PLAYSTATION 2

MIDNIGHT CLUB 2	22
BLACK & BRUISED	24
DOWNTOWN RUN	25
RESIDENT EVIL DEAD AIM	27
CLOCK TOWER 3	28
NBA STREET VOL 2	30
FI CAREER	32
X2: WOLVERINE'S REVENGE	34
SYBERIA	36
YU-GI-OH!: DUELIST OF THE ROSES	38
DYNASTY WARRIORS 4	44
CHESSMASTER	46
GUNFIGHTER 2	48
PIGLET'S BIG GAME	50
INSPECTOR GADGET - MAD ROBOTS INVASION	51

XBOX

GODZILLA DESTROY ALL MONSTERS MELEE	52
UAE-X XBOX AMIGA EMULÁTOR	54
XBOX LEÍTÁR	56
ROLLERCOASTER TYCOON	58
YAGER	60

GAMECUBE

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER	62
---	----

GAMEBOY ADVANCE

GOLDEN SUN 2	70
FROGGER'S ADVENTURES 2 - THE JUNGLE BOOK 2	72
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	73
CONTRA ADVANCE - CASTLEVEEN	74
SAMURAI JACK - CRAZY TAXI; CATCH A RIDE	75
THE LOST VIKINGS	76

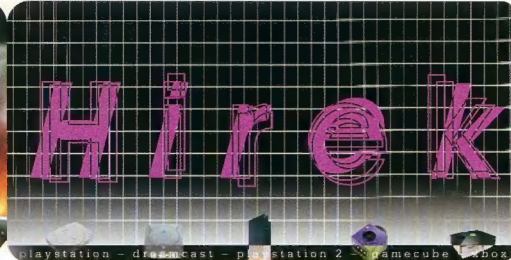
CSEVEGŐ	78
---------------	----

COOL-TÚRA	80
-----------------	----



CREDIT: 5

Cimlap: The Legend of Zelda: The Wind Waker (Gamecube)



HALF-LIFE 2 (XBOX)

Az elmúlt hónap legnagyobb híre (ezért is készült vele) egyértelműen a *Half-Life 2* bejelentése volt. A játék gyakorlatilag a semmiből tört elő – sejtették ugyan, hogy készül a folytatás (ma születtől bányáknak: a HL 1998 legiskeresebb FPS-e volt, és nyu-



godian nevezhetjük minden idők egyik legnagyobb és leghangosabb, sajátságosabb (kivételként) [1] de, mindenki 2004-re várta – legkaribabban, a bomba április utolsó hetében csopát be: hirtelen fel-tűnik az első képek és beszámoló a játékról. A foly-tatás fűtése továbbra is Gordon Freeman, aki ezúttal egy kelet-európai kisvárosban (1) harcol az idegen in-



vázó ellen. A grafikai fejlődés brutális: az első ép-zód modelleket Quake 2 motorját a mai napig hasz-nálja néhány játék – a mostani rész halja (a Valve el-ki házihoz fejlesztett) Source-één is hasonló jó-vólású. Brutális poligon mennyiséget mozgat a motor, a textúrák szinte lenyűgöznek a képméret-ű (néhány helyszínen erősen közelíti a fotorealizmust), az új animációs rendszer forradalmi (a karakterek mozgásolyója mozog, a csontváz mellett az izmok is külön mozgatja a motort), és a fizikai modellezés (kor-rekt rangyosabb fizika, teljesen pusztító) megel-vezhető, minden porokijában interaktív környeztet is nagyon ott van a lapon.

Gordon ezúttal egy női segédőrt is kap a bájos Alyx (ő egyébként az első nézőpont megismert keske-



szakolós tudós könyve) személyében – a hálgymény meleszerző, tehát leve nem nyúlhatunk (és sze-rián az is sem lesz: 1) A történet során egyáltalán töl-ben is csatlakozhatnak majd hozzánk: önmagukkal kommandók, tudósok vagy az első részből megis-meri Barney-k lehetnek úttörők. A tisztességesen fel-turbózt AI-nak köszönhetően a szörny komá-n nem csak szimulán a nyakukba ugranak, hanem tényleg megfontolt inváziós erőként viselkednek – se-besítés esetén visszavonulnak, vagy ravasz csopát-kezeléseket alkalmaznak. A multiplayer módosítá-sról egyelőre még nagy a titkolózás, az biztos, hogy az egész játéktól végigviharoznak egy hovenkénti körülre – azaz mindenki legnagyobb örömeire lesz cooperative mód. A pécses verzió szeptember 30-én kerül a bolok polcokra, ezt nem sokkal követi majd az Xbox változat – gyönyörűen még az idén.

NINTENDO: E3-AS IZÉLTŐ

A jövő hónap mindenekképpen az E3 jegyében fog el-térni (Martin apukák már csomagolnak, a júniusi számban gígyázt E3-beszámoló várható), de így május legelőjele (időpé) – í-ezt a hónap közepén ol-vasások már kezdnek szálalogni a hírek az év leg-nagyobb videójátékokkal kapcsolatos eseményéről. A csekk ínyentek hosszú listákat közölnek a kiadók-nak anyagolnak (igazságon visszatekintve rákú a hely-ben bejelentésre kerülő nagy meglepetést), és kezdik fel-fedni, hogy mire is számíthat az egyszerű látogató az Expo zápos három napja alatt. Engedelmezzetek most nem állunk neki az összes cikk össze listáját fel-sorolni (arra ott van az 576 Online), inkább kibájtuk magunknak a közelebből a Nintendót), és egy rövid ké-pek/szöveges beszámoló keretében a körmére né-zünk az érdeklődőkhöz E3-on (időközben gyűjtben: Mario Kart Double Dash (GC): a négyta vár Cubo-on Mario Kart, ugye. Szereplők: Mario, Lui-



gi, Peach, Baby Mario, Baby Luigi, Yoshi, Birdo, Wa-rio, Waligi, Donkey Kong, Diddy Kong, Bowser,

Bowser Jr., Koopa és Paratroopa. Hat fél felszedhe-zi tárgy + személyenként nyolc speciális item – ezek továbbra is az ellenfél életének megkesztésére szol-gálnak.

Pikmin 2 (GC): Olimar kapitány ezúttal üzlet-er-dekeltől vezérrelve tér vissza a Pikmin-bolygóra – a cége a csüd szűlen áll, és neki annyi erejéték kincset kell kánsia, amennyit csak tud. Ezúttal egy asszisz-



tens is a segítségére lesz – ez jótája cooperative tá-tekmodra ad majd lehetőséget. Ja igen: az időkorlat a múlté, addig ügyeskedhetünk, amíg jól esik.

Warrior World (GC): Wario boldog – végre sa-ját kósháza van. A probléma: egy gonosz fekete drá-gó szörnyekkel változtatja Wario kána kincseit. A megoldás: Wario egy pörkuszamos univerzumban ug-rát ki rendelt csihőnk, és ott alaposan megugdosza az ellenfeleket. Érdeklődés: a játékat a Treasure fejleszt-ji, ergo a sablonos alapfelállítás ellenére valószínűleg valami különlegessé számíthatnak.

Advance Wars: Black Hole Rising (GBA): ugyan a cím érdekes asszociációkat indított meg a perverz agyunkban, de ettől függetlenül az AW folytatását nagyon várjuk. Tipikus „még jobb, még jobb” mó-dók fész: rengeteg új egység, új támaszok, több szűz térkép és egy map-editor – vinni fogjuk, mint a cukrot!

ROGUE OPS (PS2, XBOX, GC)

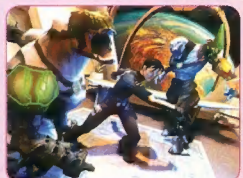
A Kemco USA gondozásában érkezik a Rogue Ops – akik a címűl kiválódsz-aszabódsz-lopakodós kommandós játékkor tippeltek, nyertek egy pohár ha-



szó-tilatos málnaszörpöt és a mellé közelebben járó két franciázású. Főhősünk, Nekk, Connors kis-azonyos (foglalkozását tekintve: ügyvéd, ex-Green Beret) az Omega 19 kórház terrorizmusért felszám-olásához dolgozik – a lehető legdrágább módze-rekkel persze. Nyolc misszió, third person nézet, ren-geteg fegyver, lopakodós pályák, többféle robót-ányag alkalmazása – egyeztető egy fali-fali-alc-ajátékkal lesz dolgunk. Jón minderre: PS2, GC, Xbox verziók várhatóak. Dobozon vasokas Xbox-Live mul-tiplayer támogatással és letöltéssel plusz pályákkal – mindez 2003 utolsó negyedében.

ADVENTISER (XBOX)

A Mejosco új játék-trilógiát indít útjára: a három ré-szeben tervezett akció/aland széria Orson Scott Card hasonló című regényfolyamán alapozik. A történet szériát az ismert univerzumban legendákat szűnek egy hatalmas és táj, mely egyszer végre, egye-



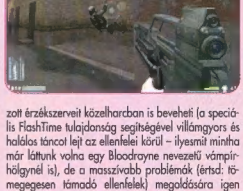
síti az ellenségeskedő népeket, és elhozza a régen várt békét – a fajt embereken hívják. Nem mindenki örül a messzioként vár civilizáció érkezésének: a Se-kernek fegyverrel érzik magukat az emberiség által, és elindulnak, hogy felkutatassanak és elpusztítsanak mindent és mindenkit, amit/akit emberi kéz teremtett. A hadjárat (mégsem teljesen) sikeres, az emberiség a káposztás szűlen kerül.

A játékok az egyik utolsó emberi erődtől egy har-coszt, Gideon Wyeth-t alakítjuk majd. A fátalembert egy szép napon olyan hatalmas erőkter fedez fel ma-gabban, melyektől a Seekersek mindig is rettegetek – valóra válik a prófécia?

A vizuális talpalózatot a licenccelt Unreal Warfare motor biztosítja – vagyis valószínűleg barom! jól fog kinézni a játék. Card kései igen tehetséges író, a törté-net meg jó epikusnak tűnik – kellemes játékkal lesz dolguk az Xbox tulajdonosoknak 2004 elején.

TRINITY (XBOX)

2014, alternatív jövő, New Orleans. A városban egy haladás kör szedi dalózatát – a metropolisz ve-zetőisége egy biopolitikai kísérletet támogat egyzem-élyes kommandó, egy Nightalker küld a járvány ol-vasnak kiderítésére és a vírus megkésztésére.



A Nightalker a biomech modifikációk által fel-turb-ozott érzékszerveivel közelharcból is beveheti (a speci-ális fashion tulajdonság segítségével villámnyar és roslas táncol két az ellenfelei körül – ilysmi mintha már látunk volna egy Bloodreign nevezetű vampír-helyzetű játéknál, de a masszívabb problémák (értés: í-megegesen támadó ellenfelek) megoldására igen kevés orszárból válogatott fegyvereket használ. Lezár ítt rakéta és gránátok, többféle géppisztoly, só-rtás és mesterségeszűk – egyarával a gyém-FPS-ek teljes kellektóra tisztelhetünk. A játékal elsősor-ban peckre szánják, és Gray Matter (Return to Cast-le Wolfenstein), az Xbox-on verzió peckre a Vicarious Visions műhelyében készültek. Nekünk legjobban a játék címe (Trinity – Szentháromság) tetszik: a Quake 3 idején így hívókat kar a tiltos projektet, amit az ID felbolyagott a hivatalos homokait epizód miatt. Egy bízós: EZ a Trinity nem AZ a Trinity (és nem is a Nightalker szereplő fekete bűnös, nyugokat ugroló kishágy: 1) Megjelénés: volámkor 2004-ben.

CRYSTAL DYNAMICS ÚJ-DONSÁGOK (PS2, XBOX)

Crystal Dynamics újdonság, első helyezés: Chain Gang. Fura hősien (két darab állat) – Spax (ró-kallés) és Redmond (álköt nyúl) a nagyon gon-dos Állatkertben létezett szavadu korábbi bär-



hátuk felszámolásáért küzdenek, sajátos módszerekkel. Sporn fejeváltani tudja harcosát a nyuszai-többféle speciális kódotól (Hare Clod, Flaming Fur Ball, Toxic Bunny) nyomtat be a segítségéért. Megjelenés összel, Playstation 2-re és Xbox-ra. Jöjtek a játékok, Redmond maga a szörös brutalitás!

Crystal Dynamics újdonság, második felvonás: Legacy of Kain Defiance. A CD összeeszer a két,



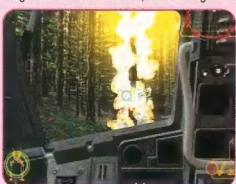
eddig párhuzamosan futó vámpíros szériájának hátsóit: a Defiance-ben Kain és Raziel együtt harcolnak a világot elnyelni készülő Sölyhégek ellen. A többi infót nyilvánvalóan az E3-ra tartogatják az urak, de képet azért már tudunk belőle mutatni. Majd elejétől: kiadó mindkét esetben az Eidos.

ROGUE SQUADRON 3: REBEL STRIKE (GC)

Több hónapja vár playtek keringenek a Factor 5 új **Rogue Squadron** folytatásáról – most végre némi tényanyag is a felszínre került. A harmadik epizód címe **Rebel Strike**, és ismét a kalasszikus trilogia ide-



jén játszódik – a fejlesztők szerint Lucas bátyók igen csak ajándékozták nekik az új részek univerzumát, de ők inkább a „kéjszék” három film világot választották (Itthon tesszük hozzá: jó döntésnek az urak). A játékból berrigéző első korszak voltani alkopezzák. A srácok már a **Rogue Leader**-rel is alaposan megdolgoztatták a Cube hardverét, de most még ki la-



póttal rádobták az ott látottakra – innep a szemek az egész, na! Tartalmilag visszaigazolódnak látásuk a korábban már playtek újdonság: végre készült hantuk majd a járművünköl, és elkéhetünk ellenséges harci egységeket is – igen, akár az AT-ST-k vagy a Tie Bombernek pilótáit feljebb is beletaszalhatjuk mor-gunkat. Ami a legjobb: lesz két playtes cooperative játékmód (!), az egymás háttá fedezve nyomulós ármótáldorát gondolatok senkinek sem kell acetelnem. A hothi csata rekrutáció szívének különösen kedves momentum – már az N64-es Shadow of the Em-pire-ban is ezt a részt célpont legjobban. A játék még javában készül, ergo senki nem tud semmiféle pontos megjelenéséről.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY (PS2, XBOX)

A Lucassal pont hűvértá idáztette az e havi kínálat szívének legkezelebből álló (erős versenyben a Half Life folytatásával természetesen) játéknak hivatalos bejelentését (meg amúgy is régen számoltunk már be új repülőgépjátékot az utóbbiakban – ergo volt nagy öröm). A **Secret Weapons Over Normandy** címre hallgató repülőgépjáték-fejlesztésével a Totally Games biztat meg, hogy két óráig rákérdezők mondhatók ezen téren, hiszen ko-



rábban a Secret Weapons of the Luftwaffe és az X-Wing széria (írsten, milyen kegyetlenül királyi játékok is az a maga idejében!) megalkotásában jeleskedtek, így tapasztalataik mindenképpen előnyre



válhatnak az új játéknak. A címmel ellentétben nem csak Normandia, hanem Észak-Afrika, Kína és a Csendes-óceán egyes felőit is vihathatunk ideákat csatákat egy élt osztag ellen 30 misszió szerezhet. Találgatásunk (igekész) küldetésünk során összesen 15 léle-repülőgépmódell kipróbálásra lesz alkalomunk. A sing-le player kampány teljesítésén túl többjátékos dog-fightak és többszereplős cooperative missziók lezavará-sára is alkalomunk nyílik majd – csak jönne már! A Playstation 2 és Xbox tulajdonosok örülhetnek majd neki – valószínűleg még 2003-ban.

PLATFORM-FOLYTATÁSOK: RATCHET & CLANK 2 + JAK 2 (PS2)

Két Playstation 2-es sikerplatformer is folytatással jelenkezik idén ősszel: a Jak and Daxter második epizódjára számoltunk, de Ratchet & Clank folytatását csak jövőre várunk – ezek szerint nem viccelék az ír-



somniasok fiúk, mikor a Game Developers Conferen-
ce-en mindenkinek második részt ígérték egy új látogás alatt. Mindkét játékból vannak már képek, in-formációk viszont csak kevés (na, majd az E3-on fel-találunk!). Így összevont hírből foglalkozunk mindkét versenyzővel.

A Jak and Daxter 2 egy huszavágással Jak 2-re rövidül a keresztségben. A Naughty Dog furcsa mód



közte a címből Daxter keltette – a játéknak ennek el-lenén természetesen szerepel. A hírek szerint az új ver-gén debütáló folytatás egy sokkal többé és „fel-nöttebb” lesz, mint az eredeti: a Jak kezében tárgyá-zó méretek pusztából is erre lehet következtetni. (In-ter-neten barangoló versenyzőink az 576 Colorium-ba-lának egy videó a játékból – ebben a fejlesztéssel készült interjú mellett csominyani in-game jelenetek is láthatók!) Állítóg az első részben megszokott cucc-gyűjgetés is háttérbe szorult, helyét egy erősen fel-adat- és küldetésorientált struktúra veszi át. Az eddig között képeken Jak egy másik, sölt formában is lát-ható – azaz gyánthathon képes lesz átalakulni. 2003 őszére várjuk.

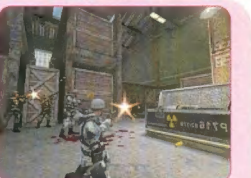
A gyorsan dolgozó Insomniac Games egy éven be-lül tényleg összeírta azt a folytatást (lehet, hogy tényleg álmalmanakban szenvednek? :-)) – a 2003 no-venberrébe adott második epizód pontos címe **Ratchet & Clank: Going Commando**. Nagyon ke-
vés konkrétum látott napvilágot a játékkal kapcsolat-



ban: annyit látszik tudni, hogy Ratchet egy rakat új fej-tyvert kap (ezt mondjuk sejtettük) és most már több féle pöncöl készíthető. Vizuális szempontból mo-g az első rész sem volt kutyá, de úgy tűnik, mo-g még magasabbra tettek a grafikai lelet az Insomni-ac arcol.

COUNTER-STRIKE (XBOX)

A Counter Strike sikeresen felfűzte meg a fél világot: a terroristaszázados multiplayer Half-Life módifikáció már vagy öt éve töretlen népszerűségnek örvend. A mánia mindaddig pecén tombol, de most a konzol-



okra, sőt a játéktérmetbe is beleszi a lábát a kór: a **Counter-Strike Neo** kizárólag a japán ártárlatban lesz talható (családi fog, aki IGAAZ játéktérmeti számlakódra számít: egy neantélyekkel kiáncóztott LAN-hálóról van szó, ahol 2,4 GHz-es peccékben küldhetik egymás fejébe a golyókat a japán fiatalok), a simán **Counter-Strike** néven futó Xbox verzió pedig hamarosan itt van a nyakunkon. Az igazság: hog-
gya csúszhatott, hogy eddig elég nagy volt a cúnád a CS Xbox porjára körül – pár hete azonban végre kiszivárogt némi érdemi információ. Manjünk szépen sorban: a Doboos CS tartalmának jaja is je-



lenlegi PC-s verzió minden életmél, plusz hozzacsap-ják a lassan (nagyon lassan) – a játék már a harmad-
kik fejlesztéscsapatot járja meg, jelenleg a Ritual jobb
sorra érdemes emberéke szószólnék rajta) elkészült
Condition Zero teljes történetét is (ergo itt is lesz
single player módus). A Doboos-határak ezen kívül
kapnak át darab exkluzív multiplayer pályát, és két új
fejtyvert (feszendés és a mocse – utóbbi még ártyúk,
de a feszendével mit csinálunk majd, agynyszoruk-
ja a Kalasnyikovkal készülő terrorista pályákkal!) is.
Állítóg saját kezűleg módifikált pályákat is lehet
már Boxon játszani – ez utóbbi azonban hivatalo-
san még nem értesítették meg.

GREMLINS (PS2, XBOX, GC)

Tetszenek meg emlékezz Joz Donte 1984-es alap-
vetésére, a **Gremlins**-re! Tudjátok: a cuki-pota Giz-
mo, aki víz hatására szaporodni kezd, és randa ször-
nyekkel árasztja el a békés amerikai kisvárost, pont
karácsonykor – mi a mai napig szívesen vesszük elő
a DVD-t egy kis nosztalgizás erejéig. Ugy tiink, más-
ok is így vannak ezzel – a hasonló címet viselő PS2-
es játék az első film (mert gyengikébe folytatás is ké-
szült, 1990-ben) történetét dolgozza fel, meghozza
a kawaii (japán: aranyos, kuki) Gizmo szörnyö-
ből. A játék összesen 10 pályát vonultat fel (a filmben
megismert kóciák: az iskolai tornaterem, a bár, Billy



háza, és természetesen a mozi), és két karakteret (Gizmon-kivétel a gonosz oldal tarajos szörny-punkz-ára is szerepel kap) irányítottunk majd benne. Egyelőre kizárólag a PS2-én előztek be a játékkal, de van rá egy korai málnaszörpös, hogy a többi platformra is bejelentik hamarosan. Valószínűleg nem fogja megragadni a világot, de a filmet csíptük, és ha a játékok is hozni tudják a hangulatot, akkor szívesen látott vendég lesz nálunk.

FUGITIVE HUNTER (PS2, XBOX)

„Ott szalad, kapják el!” – a mi egyzeres kisi univerzumunk nagyjából ennyit rikolt egy Szabikenyvadász, amikor megkapja Kovács L. Balai, aki már fél éve bujkál az APEH-kommandó elől. Az óceánon túl ezt teljesen mások képezték el. A **Fugitive Hunter** külön széria szervezte (CFR – Criminal Interfection and Fugitive Recovery) kalandját, hogy olyan kitalációk ringóssák a kényves magasságok színe alá a bűnözői tag-teint beépített hálygokat és urokat. Jake Seaver a krémek krémje, a csúcstechnológia (Navy Seal múlttal és erős patriotizmussal megáldva, ahogy azt kell) jelenleg éppen bosszú-üzemű: a gonosz terroros bácsi (származási hely: Kácsi-Kélet, természetesen) jól fellobbantották a lent emlelt szervezet (CFR, ugye) főhadiszállását, és most valahogy így kene kerítene a kizárólagos fők. A veres hátter nem nagyon létezik meg senkit: a játék FPS, ahol leginkább az ellenfelek hódolva halomba létezik van a hangulaty, nyomozni/gondol-



kodni nem sokat kell majd. Összesen kilenc fegyverrel durrogathatunk az ellenre – a kintál a kezdési kábita pszichológiai a rakétaletyű terjed. A játékok **Black Ops Entertainment** fejlesztés, és **Infogrames** (szűz-mozi: most Atari) adja ki – pontos megjelenési időpont még nincs köztük.

ARMED & DANGEROUS (XBOX)

A **LucasArts** mostanság (hátoltenek) egyre több olyan játékokat dolgozik, aminek SEMMI köze nincs a Star Wars univerzumhoz: a nagy fejtehetetlen elszakad egész egésze projektet bukkanni elő a játékban több cégnek közpölygő alól. Az **Armed & Dangerous** pályájára FPS, megvárosz a bármilyen kábita. Főhősünk, Roman Kassy csoport élén létezik a hadsereg: Janney, Jensen, Q1-11) modern Robin Hoodok: kintál a gonosz király ellen Millo fantasztikus világában. Pórhelyes küldetés során tizenhat fegyverrel párhuzamosan az az ellenek – kizűk olyan babócskák számszámok találhatók, mint a Cyclops Sniper Rifle, a Vindaloo Rocket Launcher, a világlat le-



je tetsejére állító Topsy-Turvy vagy a falhoz taposztóú Slidy Bomb. A válogatás kálókcióban sem lesz hiány: öt nagyoban, jeges-havas vidék, sivatag – főként szágibben beléköszöl a mozi az egész (hátszerebe) országát. A játékok **LucasArts** a **Planet Moon Studios** (Griants: Citizen Kabuto) kooperációban fejlesztés, és 2003 telen fog megjelenni, a dolgok jelenlegi állás szerint csak Xbox-ra.

HEADHUNTER: REDEMPTION (PS2, XBOX)

A Sega E3-as kitalálótat egyik ekkébe lesz a **Headhunter: Redemption**. Igen, a kisze auliténként Headhunter (DC, PS2) folytatásáról van szó – kishűt ismét a szakkolaj Jack Wade, aki ezáltal nál segíti a kop – a pályát Leesa X-nék híres (micsoda név!). A sztoriót annál tudni, hogy egy legyverszem-pesz-oparálóval kezdődik, és sötét szűzsekkibbe tartózik – 20 évvel az első rész története után. A **Redemption** világa némileg emlékeztet a kellelsem bu-



gyuta Demolition Man-ne (a Stallone filmről beszélünk, igen): gazdagabb a csillagos világos metropolisz fűzőg-ozál felkutatásbólban helyenként (a városok között: Above), míg a pámpa a földalatti szűzsegy nedvesség (lász ellenpár: Below) szabja a netik lezort szűzsegy. Mike Fischer, a **Sega of America** marketing-előrhelyettesítette szerint, a **Headhunter** oldalá a fog megmutatunk a játékokban (bármint is jelenjen ez). Az addig kiadott néhány screenshot vizuálisan lenyűgöző játékok (egy – a Segrál valószínűleg tud nek Playstation 2-én programozni) Még idén (ny, csak a kizárólag PS2-én – belvölz rézűzsekket az E3-on közölnek majd az urak.

THE HULK (PS2, XBOX, GC)

Az **Ang Lee** (Tigris és Sárkány – aki az első havi fi-gyelmessétek) ellenére még nem nézte volna meg, az pótló a hátrányokat sürgősen –) által jegyzett **The Hulk** megfilmesítés június 13-án májódra be az amerikai mozikban – a film melé kizárólagos járó májódra (PS2, Xbox, GC) játékok egy új májód-pal később, július 18-án kerül a boltok polcára. A játékban a film eseményeit követjük, hanem a történet továbbhalad – hűsünk, az emberfele-eld órássá átváltozik képi Bruce Banner a ten-ti órási probléma elleneszeret kutyája majd benne. A vizuális megjelölés egyeztetik úgy kálókálunk, hogy az eredeti képregények világát követve jelenjen a filmek kálókálunk karakter-díszalán – a játékokban természetesen olyan ellenfelekkel is találkozhatsz majd, melyek a mozi verzióban nem szerepelnek. A fejlesztők szemképrázatos akcióit, és teljesesen sztere-



bolható környezetek igémek: Hulk koma minden moziálható berendezési tárgyat képes lesz az ellenfeleket páfolni. Az első képeket elnézve nem vagyunk elájulva, teljes átlagos, butuska akciójátékoknak tűnik az anyag (pedig a Hulkból olyan, de olyan játékok lehetne csinálni...)

GOBLIN COMMANDER (PS2, XBOX, GC)

A Jaleco nagy lába vagy a lejötték: a pécén népszerű (és az egyé korvátál különösen uraltat) valóde-jeit stratégiaját kinyitják konzolokon is élvezhetőt tenni. A feladat nagyjából mutatja, hogy egy kezűn-kel meg tudnánk szórni azokat a próbálkozások, melyek sikerrel vezetik a viszonylag bonyolult csá-



potirányítás által felállított akadályokat – a Pikmin-kivétel nem is tudnánk kiterlenyben „jágoz” és jól irányítható konzolos RTS-t felsorolni. Jaleco-ék a májój nagy öregjeit vonták be a fejlesztésbe: a kormány-rudat a Warcraft első két részének (és a Diablo-nak) megteremtésében aktívan segédkeztek Miller-tervezők által.

A **Goblin Commander** át goblin-kón (Helfire, Stormbringer, Plaguespinner, Nighelard) és az általunk irányított StoneKnushers) vére menő csatázásainak történetét meséli el. Az irányítás átláthatóvá tételének érdekében a játékból elimináltak a valóde-jeit stratégiaját általában jellemző fejlődési fók: minden pályát adott technológiával/épületekkel/egység-ekkel kezdünk, nem szűzsegek semmi fejlesztésén. A stratégiai elem a csapatok összehúzódnak mutatkozik meg: minden harcos más tulajdonságokkal rendelkezik – lesznek olyan szűzsejnyek, melyek jó kádóbb, de gyengébb a kázelhorban, más goblinok pedig rendkívül magas életerővel rendelkeznek, de csak rendkívül rövid ideig képesek harcolni. Szűzsejnyek a harcok során fejlődnek: lehet alapvető értékek (életerő/hátrány/pajzs) lehet majd három lépésben fejletti tornászni.

A csapatokat egyetlen garbonyosvadász kájelhetjük, és jellemzően a megszállottak third-person nézőpontban, az analóg kar segítségével vezényeljük őket a harcba. A fejlesztők hatalmas és látványos csatákat igémek – ezt mondjuk el is várjuk, egy fantasy témájú RTS esetében ez a legfontosabb. A **Goblin Commander** 2003 májódjának negyedeveben májódra be a boltokat – az összes neszten platformon.

ELŐJÁTÉK

Rovat a ratonát balról: most indult **Előjáték**ban olyan jövőbeni megjelöléseket fogunk foglalkozni, melyek ugyan már bejelentettek, de képet még nem volt képesek kiadni magukból a fejlesztők/kidol-

helyek és urak. A raton címében nincs semmiféle szövetség felhang – egészen egyszerűen ez jutott eszünkbe harmadiknak a korábban előzetes „Képletségek” és „Nincs képiunk módja” címek után... :)

Az **EA** angol stúdiója már javában munkálkodik **Harry Potter** ismétlési vászlatlásán: a **Harry Potter: Quidditch World Cup** igrati oszagtérnek igérkezik, hiszen a kó is kvidics-emecsek izgalmát utaltá át a képiernyőre. A kvidics szabályainak tagolászása nem nagyon mennek balle (lessek téjékozódni a **Harry Potter** könyvből) – a lenyeg az, hogy labda-játékok, két csapat játsza a levegőben, és mindenki segítenylen májód. A kvidics-bábolás megismerés-e érdekében világolapok-kizáróknál van szó ügybő-öröszként előlre vázolatok vehetünk be, így aztán a szűzsekkibben és az ellenfeleink szűzsekkiből nál nem találkozzunk a lehetőségek nyíltak majd. Az egyjátékos móda mellett természetesen multiplayerben is kipróbálhatjuk majd a virtuális kvidics tehetőségünk. A játék megjelenése idén ősszel esedékes, **Playstation 2-re**, **Xbox-ra** és **Gamecube-ra**. A hírzerkesztő kirendelése beavallja, hogy várja a játékok, és tilkon mindig várásból szeretett volna lenni.

A Rare az átlakok korábban (még a Nintendos házasság idején) fejlesztett **Dankey Kong Racing** alapjaira épít a **Saber Man Stampede**-t: a nyolc bi-tes konzalk egyik meghatározó hűvessé szellem (Saber Wolf, ugye) a **Diddy Kong Racin**ghez hasonló versenyjátékok kísért – persze nem szó szentire.

A Sony beolapozása majd az azmérőpárt utátlétele: a **Downhill Domination**ban a hegyi bicakozás szűzsekkiből ismerhetjük meg – 27 pályán játszhatunk, opcionálisan first vagy first person nézőpontból. A cég balok, Santa Monica: stúdiója ál a projekt mó-góit – megjelénés még az idén.

A korábbi találgatások után végre tényleg konkrét információ is napvilágra látott a **Gran Turismo** negyedik részéről. A játékok voláimivel több mint 1000 autót kellett majd magát a korábbi 2000-es epleyka télté hománik bizonyítani – az ezer is impozáns szám), izléstől a járműcsodákban: Jaguar Type R, Noble M12 GTO, Aston Vantage Convertible, Rolls Royce/Bentley, Leading Edge RT 240, Caterham F1-riolide, Triumph TR6. A fejlesztőkcsapat jelenleg 70 tagot számlál, a játék megjelenésére karácsony magasságában számítottunk – hogy az amerikai/európai/európai világámeritén vagy csak japán megjelölés jelent, egyelőre még nem tisztázott.

Vadój NFS újratélt elő a bokorokál: a széria legújabb darabjára **Need for Speed Underground** kihívják (jók, az **Electronic Arts** végképp felhagyja a szamozással), és az utcai versenyek vad világba kálókálója el a fizeteli (képtel: Pénzhaláza futnak, kálókálunk a moximum, sejtől autó-felajűzsekkiből lehetőségek – vagyis az NFS sorozat az eddig a Gran Turismo által uralt territóriuma teszi be a lábát. Képeink ugyabór nincsenek, megjelenési időponttal viszont már szűzsekkibben: 2004 legeleje – Xbox-ra, Gamecube-ra és **Playstation 2-re** – PC-re kezdetben nem jelenteték be, de mint később kiderült, jón arra is.

MAZSOLÁZÓ

CELL: MÉGSEM?

Az **Electronic Design Chain** magazinnal legutóbbi számában a **Sony** főhőscsoha, **Kun Kaguragi** nyilatkozott érdekeset: szerinte a korábban a PS3 szűzsekkiből kábita Cell csak voláimivel 2007-ban lesz kész, így a harmadik számú **PlayStation** voláimivel más processzorral kerül majd forgalomba. A dolgot rögzített érdekes: április elején még arról volt szó, hogy a **Sony** sok-pénzrel sejt a **Toshiba** del-lipáni gyártólétsi terveit: a felhátrázó után a PS3 lelétező **Cell** chip előállítására szűzsekkibben. Szűzsekkibben mondók: 2.9 millió dollár körül összege jár majd a gyártás be-

MENNYEI HANGOK

...AVAGY A HÁROMDIMENZIÓS ZAJKÉLTÉS REJTETELMEI

Dolby Digital, Surround, DTS, subwoofer, LFE – tíz éve az átlagos játékos maximum a vállalt vagy meg a kifejezett hallatának. A fizikailag bőséges hanghosszúságra való szűk (a kiadásigények: a többiek általában nagyon is mono berendezésekre csatlakoztak rá a maga SNES-ét vagy Megadrivert) – az SNES Dolby Surround képességeit csak nagyon kevés játékos, és még kevesebb játékos tudta/akarta meghallgatni. A farradalmat nem a 32 bites minőség megjelenése, hanem bizzar módon a multiplexek elterjedése vetítette előre: a kilencvenes évek második felében szépen lassan hozzácsatoltak egy magasabb szintű, a térbeliségre törekvő hangzásváltozathoz a mozikban. Az Matrix hangorgánya után szégyenesen szóló otthoni sztereóban a Playstation – még akkor is, ha vetjük a fardaságot arra, hogy rábagozzuk a családi hi-fi berendezés erősitőjére a Kis Szárlát. Többet, nagyobbab, bombaszikszusabb akartunk – meg akartunk kapni a saját bejáratú kis házi hangorkánunkat!



HÁZAI PÁLYA

Az „üjgenerációs” konzolok debütálás jelentését megváltoztatta a helyzet. Az ezredforduló változást hozott a házi moziész technológiájának kiépíthetőségében is: előadott (és ami még fontosabb: anyagilag elérhető) voltak a korábban még abszolút felső kategóriába sorolt audio berendezések. A DVD vizuális előnyei mellett egyre többen voltak hajlandók áldozni arra, hogy a filmek audio-porciója is a mozikban megszokott (vagy azt a lehető legjobban megközelítő) minőségben jusson el a hallgatóhoz. A házimozi evolúció ugrásból is méltelen, mi a játékosok profilként: a DVD mellett megvásárolt surround erősítő képtelenség a frissen beszert konzolunk is kúntatni ki-hozni.

Három asztali, háromféle hangkezelési módszer: a Playstation 2, az Xbox és a Gamecube hangkezelési módok pontosan is különböznek egymástól. Induljunk el fordított sorrendben, azaz a „leggyengébb” audio-képességekkel rendelkező Cube-tól a sokfélelelmező megközelítést PS2-én át a teljes Dolby Digital 5.1 pompájában ragyogó Xbox-ig. Mielőtt nagyon belelendülünk a különböző rendszerek bemutatásába tessék szépen elvonni a három surround-hangszórókat kizáró különlegességgel: a kis boxoknál – hasonlóan egymáshoz! Azt sem árt tisztázni, hogy a játékokban általánosan használt alapelemben bizonyára van: sok-sok processzor. Minél kitünőbb az effekt (érték: minél jobb minőségű) és minél több csatorna szól meg, annál több számítási idő veszt el a processzor értékes teljesítményéből. A Gamecube tervezésekor ezt tartottuk szem előtt: a Káoko Pro Logic II-es dekódolást használ (ez ugye decimálisan – center, jobb, bal, jobb surround, bal surround), ami minimális mértékben terheli meg a masina processzort. Igén, ez a „leggyengébb” surround hang a jelenlegi konzolokhozhozható, de az idejétől nem véletlenül tettük ki: egy tisztességes megvalósítást Pro Logic II hangvagy az átlagos fél száma alá maradt el a Dolby Digital 5.1-ől (első péld: **Rogue Leader**, ami borami jó szől).

A Playstation 2 hálódások is a Pro Logic II logót láthatjuk leggyakrabban a játékok elején: a Gamecube, ne végtelen egyen a játékok között, de a hangokhoz” filozófiája itt is érvényes. A PS2 nem képes hardveres Dolby Digital 5.1 dekódolásra – ez az oka annak, hogy sok játék (példák: **Metal Gear Solid 2**, **The Bouncer**) kizárólag az áttekintő animációk által szolgáltatott ilyen hangot – akkor jut számítási teljesítmény arra, hogy a digitális hangok kiizzadja magából a szerényt. A Pro Logic II a kettős számú PlayStation 2 4.0-át, még hozzá minimális processzorhasználat mellett – a Vice City teljesen más elmény így.

És végül az Xbox. A Microsoft fekete Doboz (híla az integrált Media Communications Processor képességeinek) valószínűleg hardveres Dolby Digital 5.1 dekódolásra képes – kompromisszummentes megoldás, mozgóló ragyogó hangvagy. Tervezés ne szűk az, hogy egy konzol képes 5.1 csatornás digitális hang előállítására, még nem jelenti azt, hogy minden játék megszólal is azt! A többszörös hang ki-keverése igényes feladat, és sok fejlesztő egész egyszerűen nem szán időt arra, hogy egy (pláne: multiphoton) játéknál az összes le-keverés standardhoz megfeleljen túlsóiban. Ilyenkor marad a jó öreg kétfoldos hang, jobb esetben reverb effektet a sztereó csatornán (ez „left/right”-ként is hangot) – azaz búcsút mondhatunk az igaz háromdimenziós hangkezelésnek.

A KIÉPÍTÉS

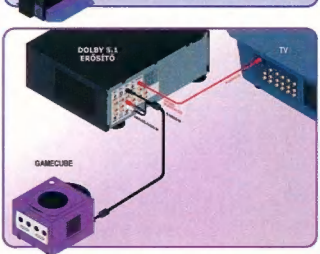
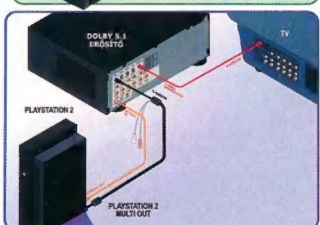
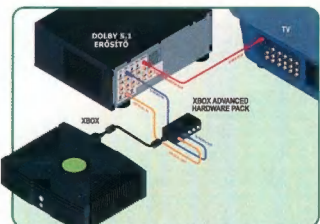
Oké, tehát van egy surround erősítőnk, vannak hangfalaink, és van egy konzolunk (plusz jobb esetben egy tévénk is – azért az még mindig szükséges –). Most már csak szépen el kell rendezni az egészt úgy, hogy halljunk is valamit abból a sokat díszert sokcsatornás hangból. Egy alap 5.1-es felállást feltételezve lesz két (jobb/bal) első hangszóró (ezeket szokás főhangszóróknak nevezni), egy center hangszóró, két (ismét csak: jobb/bal) hátsó/oldalsó hangszóró és egy subwoofer.

A főhangszóró (front) minőségű rendkívül fontos: ha nem háromszettelt vásárolunk (érték: olyan csomagot, ahol az erősítő mellett kapjuk a kis szetteli-speakerket és a subwoofer-ládát), akkor a cucc beszerzésénél figyelünk oda arra, hogy a két első speaker igényes, az erősítő maximális teljesítményét magából hibamentesen kiadni képes darab legyen. A két első hangszórót a tévével vagy jobboldal egy vonalban, egymástól minél távolabban, a hallgató fele pozíciójában (az egymástól a tévétől egyenlő távolságra!) helyezzük el. A center a tévé közéjére (távolabb eseten lehet középsőn elő – a földre ne nagyon tegyünk), és ha van rá mód, akkor a két első hangszóróval egy magasságba (ez általában nehezen megoldható – vagy előnyös a két főhangszórókat, vagy a fátra kell őket rögzíteni vagy kerülni). A két hátsó surround speaker az előkelő párhuzamosan állítandó be, csak éppen a szoba hátsó/oldalsó falakhozhozható (vagy ha nem ott, akkor olyan helyen, ahol mindenképpen a hallgató mögött/mellett helyezkedik el). Szóval befoglalandó a hallgató fele, magasság elhelyezkedés pedig a fentiekkel nagyjából egy vonalban (ez egyébként elég ambíciós feladat: valószínűleg 120 centis magasság) az ideális. A mélynyomó a többi hangszóróval ellentétben nem ad ki magasabb pozícionál hangot, ergo elvileg bárhol elhelyezhető. Tancsok valahova a két első hangszóró környékére, a fal mellé (esetleg szemben a sarokban – az a „basszuscsigák”) lerakni. Itt egyrészt nincs annyira (vagy ki jó minőségű mélynyomó) töltés, jóval megoldható egy kalapdoboz (mirellt), másrészt meg inné érzni jól a basszus – teljesen ne nyomjuk meg a falat, mert egy hosszabb Holo ponti során így nem csak a Cavenantokból, de az alutunk/melletünk lakóik is meg kell majd kizárunk...)

Minden beállítva, megnézzük kétszer egymás után a Gyűrű Szépségét, itt az ideje, hogy jötszunk egy kicsit – azaz most rá kell bagozni valahogy a mi kis konzolunkat az erősítőre. (Segítségül ábrák: inné vannak mindhárom masina csatlakoztatásai) kössük össze az erősítőt és a tévét. Voila, készen is vagyunk, lehet Pro Logic II-ben játszani!

A Playstation 2-nek van optikai kimenet – itt a hanghoz tehát nem az analóg csatlakoztatás használjuk, hanem optikai kábel köti össze a PS2 digitális outputját az erősítő digitális input-jával (legyen az erősítő optikai bemenet) – a kápo a hagyományos módon meg az erősítő video-in-jébe, aztán jöhet az S-video kábel csatlakoztatása (erősítő-TV), hogy képet is kapjunk. (A digitál utalópól be van kapcsolva a PS2 menüjében – ha valamit kiakasztunk volna, akkor átköthet szépen vissza ON-ra, mert különben nem jön a hangok. A PS2 képt persze köthetjük direktben is a TV-re, mondjuk egy jó minőségű, speciális kábelrel.)

A Microsoft megoldása a legegyszerűsbb, és egyben a legdrágább is. Ha ki akarjuk használni az Xbox Dolby Digital képességeit, akkor meg kell vásárolnunk az Advanced Scart Pack-et (fiz. rongy magasságában gondolkodjunk). A Boxon ugyanis alapban nincs digitális kimenet – a Scart Pack RGB kábele „mellé” jár ez is. Az AS Pack digitális kimenetét keresztül optikai kábelrel csatlakoztunk rá az erősítőre, ezután vagy S-video vagy az RGB bemenetet használva a tévébe is akasztuk bele a hangokat. A Scart Pack nem olcsó mulatság, de megvásárolásával két legetyünk egy csapásra: lesz egy normális képe biztosító RGB-kábelünk, és ki tudjuk használni a surround rendszerünket – vagyis megéri az árát.



A JÖVŐ

Elegit csacsagunk a technikai részletekről, lássuk, hogy mire (és miért) is jó nekünk ez az egész „háromdimenziós hangkeltés” mizéria. A választ le lehet ugrani, de a Tisztelt Olvasót igazán meggyázi csak a gyakorlat fogja. Tetszik felkérni egy olyan címet, aki rendelkezik valami deces surround cuccal, és leülni egy fél órát a **Halo**, **Primal** vagy a **Burnout 2** mellé. A különbséget zongorázni lehet. A térhatású hangok használat FPS-ekben a szörny pajtások ott léhnek a hátad mögött, és hallod, ahogy lekaparolják a hátadról a bőrt, ráadásul tudni fogod, hogy melyik irányból jöttek! A sörétes puskák megremegtetik a padlót, egy tisztességes robbanás pedig kiéri az ablakot (oké, enyhé túlzás – a szomszédot azért még simán meg lehet érníteni vele :))

A minél kifinomultabb hangzásvilág természetesen a nagyobb immerziót szolgálja. A hangszekció talán a jelenlegi konzolgeneráció legkevésbé kihasznált parikója: a vizuális megjelenítés terén gyakorlat találkoznak innovációkkal (lásd még: e havi *EyeToy* cikkünk), de audio tekintetben már jóval kevesebb újítást kapunk. A megfelelő minőségű hangot sok mindennel igyekezték addig pótolni: a **ReX**-hez kapható France Vibrator-ot Tetsuya Mizuguchi is athoni előtagos audio-rendszerétől el nem várható bosszú-hullámokat akartó kiváltani, és a rezgés kontrollalerekről röntgátsót is helyettesíteni lehetne néhány esetben egy gyomorfalizagató hangeffektel. Képzeld meg, hogy a következő helyzetet: szerepítettél, börtön, rabsok, kulcs sehol. A cellában megszólal egy ször csok érzék (a mélynyomó szolidan megreagzi párszor a parkettát...), hogy a padló egy helyen ürege. Hatalmasat rúgnak a kövekbe – a szoba megrázkódik, a képernyőn pedig megnyílik előtűnő a titkos kijárat. Ilyen, és ehhez hasonló ötletek persze lucot szám adódnak – csak valószínű már a gyakorlatba is át kellene ültetnie őket. A fejlődés ugyanakkor törellel. Amíg mi in Dolby Digital 5.1-ről beszélünk, addig a moziban már a következő, EX kódnevű DD hódít (már erős három éve), és a házimozizásban sem szoktat már a 6.1/7.1 (DTS ES) erősítők athoni megjelenése. Szép, új, hangokban gazdagabb világ? A konzolok új generációjától (a PS3-vonal) már audio tekintetben is sokat várunk majd...



CREATIVE INSPIRE 5.1 DIGITAL 5500

Ha nem akarsz 200 rangot költeni az athoni surround hangbázis kiépítésére, nyugodtan fordulj a nagyobb ögek által kifejezetten konzolokhoz kínált megoldások felé. A **Creative Inspire 5.1 Digital 5500** tipikusan ilyen termék: Dolby Digital és Pro Logic II hangoként présel ki magából, az erősítő kicsi, dizájnos és szexi. A 6 wattos sztereóit ugyan nem fogják lerombolni a hátsó a hangszerekkel, de a 5.1-éhez bőségesen megfelelő kábelát szolgáltatók. A kompakt tervezésnek köszönhetően a hangszerek kicsik, így jól elrendezhetők még egy kisebb szobában is. A cucc kiskereskedelmi ára hozánként 50 ezer, így magyar forint körül mozog – ideális befektetés azoknak, akik nem komplett házimoziban, hanem egy jó kis „játékos” audio-rendszerben gondolkodnak.



DOLBY / DTS KOMPATIBILIS PS2 JÁTÉKOK (KÖSZÖNET ÉS ÖRÖK HÁLA DÉVÉNYI GERGŐ NEVŰ OLVASÓNKNAK)

Cím	DS	DPL II	DD 5.1	DTS	DTS Int.
Baldur's Gate : Dark Alliance			+		
Batman Vengeance			+		
Burnout			+		
Burnout 2 : Point Of Impact		+			
Extreme G Racing	+				
Fifa 2003	+			4.0	
Freestyle		+			
Ghost Recon		+			
Grand Theft Auto : Vice City					4.0
Hitman 2 : Silent Assassin			+		
James Bond : Nightfire	+				
Kelly Slater's Pro Surfer		+			
Knockout Kings 2002	+				
LoTR : The Fellowship Of The Ring					
LoTR : The Two Towers					
Madden NFL 2003			+		
Medal Of Honor : Frontline	+				
Metal Gear Solid 2 : Sons Of Liberty					
Minority Report		+			
Nascar Thunder 2003		+			
NBA Live 2003	+				
NCAA March Madness	+				
NHL 2003 (NTSC)				5.1	
NHL 2003 (PAL)		+			
Pirates : The Legend Of Black Cat					4.0
Ratchet & Clank (NTSC only)	+		+		
Run Like Hell					
Sled Storm	+				5.1
SSX Tricky					4.0
Star Wars : Bounty Hunter		+			
Star Wars : The Clone Wars		+			
Street Hoops		+			4.0
Suntom		+			
Toca Race Driver		+			
Tiger Woods PGA Tour 2003		+			
Tony Hawk Pro Skater 3	+				
Tony Hawk Pro Skater 4		+			
Turok Evolution		+			
Wipeout Fusion			+		

IPARI STANDARTOK – A cikkben sűrűn emlegetünk három technológiát: Dolby Pro Logic II, Dolby Digital 5.1, DTS. Lássuk, milyen tartalom rejlik mögöttük:

PRO LOGIC II

A Dolby Pro Logic II ötcatornás rendszer: két első, két hátsó (sztereo) és egy center csatornán keresztül nyomja a fejünkbe a hanganyagot. (Az eredeti Pro Logic csak egy hátsó (mono) csatornával rendelkezik, két beállított hátsó hangszóró esetén is ugyanaz a hang szét mindkétből – 4 csatorna.) Manapság a játékok nagy százaléka a Pro Logic II technológiát használja a térhatású hang megvalósításához.



DTS (DIGITAL THEATRE SYSTEM)

A DTS eredetileg azért lett kifejlesztve, hogy a mozikfilm analóg hanganyagát hatascatornás digitális hangra (754 vagy 1509 kbps) cserélje. A Dolby Digital 5.1-hez hasonlóan ez független csatornával plusz egy LFE-vel dolgozik. A Playstation 2 a DTSi SDK-n keresztül képes vele dolgozni, minimális teljesítménycsökkenésért cserébe.



DOLBY DIGITAL 5.1

Független többcsatornás audio: a Dolby Digital öt, egymástól független audio-csatornával (192-448 kbps), plusz egy, az alacsony hangtartományok (20-120Hz) megvalósítására hivatott külön, hatodik csatornával (LFE – low frequency effect – 6 a 0.1 az 5.1-ben). A jelenlegi konzoloknál kibővíthető az Xbox képes videójáték hardveres Dolby Digital 5.1 dekódolásra.



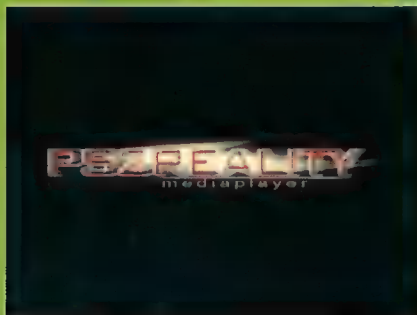
DD EX / DTS ES / 6.1 / 7.1 HANGSZERELÉS

Ezeknél a modern rendszereknél a tökéletesebb térbeli hangzás érdekében újabb hátsó surround csatornákat (ka) kevernek ki. A 6.1 rendszerrel értem szerűen egy újabb, 11 hallgató mögött (körülbelül a center sugárzából szemben és magasságban) elhelyezkedő „hátsó center” hangdoboz (magasságban channel) a főszereplő természetesen beállított két sugárzó is, de ezek ilyenkor csak mondanak szólnak. A legzavarosabb 7.1 rendszerben két surround back sugárzó használható a hallgató mögött elhelyezve, melyek sztereóban küldik felé a hangokat.

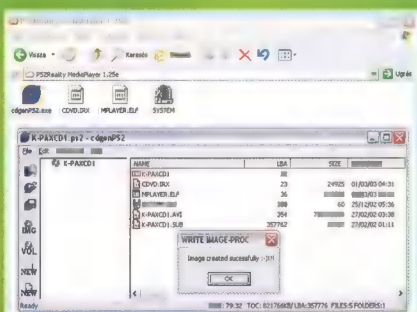
Liquid



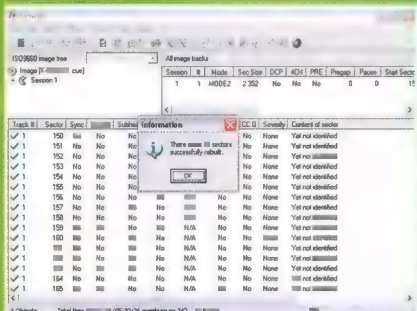
PLAYSTATION 2, MINT MÉDIALEJÁTSZÓ AVAGY HOVANY KÉSZÍTÜNK PS2 KOMPATÍBILIS VIDEÓ ÉS MP3 CD-T?



Ha ezt a képernyőt látod, mindent jól csináltál! :)



Szíves vigyor jelzi a CD írási elkészültét (cdgenPS2)



■ a művelet is kiláthatjuk! (CDmage)

A PS2Reality nevű spanyol csapat elkészített egy olyan programot, minek segítségével hön szerettél „pésskelőkön” képes lesz AVI kiterjesztésű filmek lejátszására – igen, ez azt jelenti, hogy egy kis ügyességgel és szerszámmal lejátszható VCD-ket tudsz fiktálálni magadnak! Az alapanyag lehet bármi: televízióból rögzített műsorok, internetről letöltött anyagok, DVD-n még nem hozzáférhető filmek, saját „házi videók” – a lehetőségeknek csak fantáziád szab határt! Helyszűke miatt nem mennék bele a csapat és a program történetének elterjedésébe, helyette térjünk is a lényegre: hogyan készítsük el életünk első „majdnemvideócd-jét” :)

HOZZÁVALÓK

Közvetlen környezetben keress egy PC-t (ezen futnak majd a programok, ugyebár) CD íróval felszerelve. Továbbá szükséged lesz egy csokor segédprogramra, amik a világhálón kanyáznak, tehát az internet elérése se legyen gond. A programokat lementetem az utókor számára a következő címre, innen letöltheted őket:

<http://esby.freeweb.hu/index.html>

Ezek a segédcsomagok név szerint:

CDmage v1.01.5

(cdmage.orcon.net/cd/frames.htm)

GSpot v2.1

(www.headbands.com/gspot/)

PS2Reality MediaPlayer 1.25e

(mediaplayer.ps2reality.com)

Ezeknek kívül nélkülözhetetlen lesz számodra egy olyan CD író program, ami CUE és BIN kiterjesztésekkel is képes megbirkózni. Ilyen például az Ahead cég Nero Burning Rom nevű programja (www.nero.com) vagy a CDRWin (www.goldenhawk.com). Persze kell még egy darab PS2 is modchippelel felszerelve, ami talán sokak számára elrettentő tényező, de nem lehet mit tenni, hiszen háziilag gyártott CD-t fogsz megtenni szegény géppel, amit a jelenlegi modellek nem támogatnak. A legfontosabbat majdnem kihagytam: nyers CD-k áradata és irdatlan mennyiségű AVI file :)

(Sajnos CSAK AVI file-ok jöhetnek szóba!)

FORMÁTUMOK

Miután sikeresen letöltöttél és kicsomagoltad a programokat (az esby.freeweb.hu/index.html oldalon található protok WinRAR-tal tömörített file-ok), nekiláthatsz az előkészületeknek. A PS2Reality MediaPlayer a jelenleg „piacón” lévő valamennyi DivX videó tömörítést felismeri (nem futathat össze olyan AVI filmet, amit nem jászott volna le). Elkezdvé a 3.11-től és 5.0.2-ig és XviD-et is. Audio tömörítések közül az MP3, PCM és OGG formátumok részesítik előnyben.

Felmerül a kérdés: hogyan ellenőrizzem AVI filmet tömörítési eljárásról? Itt jön képbe a korábban említett GSpot nevű segédprogram. Indítsd el hát, majd a „File” menü „Open” menüpontjával nyisd meg kedvenc filméd. Ez a kis program kimozdítja és összegyűjti egy csokorba AVI filmet összes tulajdonságát. Részleteit nem taglalnam, mivel egyértelműen közöl minden információt.

IMAGE

Miután meggyőződött arról, hogy AVI filmed megfelel a követelményeknek, következzen a VCD image file-jának elkészítése. Indítsd el a **cdgenPS2.exe** file-t (a PS2Reality MediaPlayer csomagban található segédprogram). Használd ki a drag&drop eljárást, és húzd bele a program ablakába a következő file-okat: **CDVD.IRX**, **MPLA-YER.ELF**, **SYSTEM.CNF** (ezek szintén a

PS2Reality MediaPlayer csomagjának könyvtárában találhatók), illetve a kiválasztott AVI file-t és a hozzá esetlegesen tartozó SUB/SRT feliratot (csak ezeket a feliratozókat tudja kezelni, a txt-t nem!).

(A „nem profil” kedvencét: nyiss meg „ablakban” egy széteséges file kezelő programot – Windows intéz, Salamander, Total Commander, Windows Commander, stb.) –, nyisd meg mellé „ablakban” a **cdgenPS2** programot, így könnyen át tudod „húzni” a szükséges file-okat. AVI file nélkül a végtermék nem fog működni!)

A program felismeri a hosszú file neveket, ezzel nem lesz gond. Arra szintén nagyon figyelj, hogy a film és a felirat neve **karak-terre pontosan ugyanaz legyen!** Máskülönben a „mediaplayer” lejátszókor nem fogja észlelni a feliratot. A **cdgenPS2** programban belül a „VOL” feliratú ikonra kattintva lehetőség van címet adni a CD-nek. Ha ezekkel megvagy, kattints az „IMG” feliratú ikonra, keress egy jó helyet az image (bin) file-nak. (Javasolom, hogy készíts egy külön könyvtárat a művelethez!) Nevezd el szépen és jól jegyezd meg, hová mented :)

Az image file elkészültét egy „Image created successfully” feliratú ablak fogja jelezni.

A következő fászerelők a **CDmage** program lesz, ami kijavítja az image file-unba került „korrupt szektorokat”. Indítsd el a programot, majd nyisd meg (File menü/Open parancs) benne az elkészült image-ed CUE file-ját. Ez első műveletet az „Action” menü „Scan For Corruption” menüpontja alatt látod. Rögtön a „Scan” elején 16 hibát fog látni. Ha meg van, nem kötelező megvárni, hogy teljesen végezzen a program a kereséssel, kattints hát a jobb felső részben elhelyezkedő (szürke körben fahér X) STOP gombra. Második az „Action” menü „Repair Corrupted Sectors” menüpontja lesz. A 16 bejegyzés mellett lévő csúnya sárga X-ből szép zöld pipa lesz ennek határára :)

Végül az „Action” menü „Rebuild Sector Fields” műveletet véglegesen kigyomlálhatod image-fidban megbújó hibás szektorokat.

A csomagolásba érve nyisd meg az általad választott CD író programot és az elkészült image file-t felhasználásod irig meg a VCD-t. Minél lassabb sebességgel írod meg a PS2Reality MediaPlayer programot tartalmazó VCD-t, annál biztosabb, hogy működni fog a PS2-ben :)

Ennek menetére nem térnek ki. Feltehetően, hogy aki rendelkezik CD íróval, fogja tudni, merre hová méter.

MÉDIAPLAYER

Miután „megsült” a VCD tedi is be gyorsan a PS2-be, ki ne hullón! Ha mindent jól csináltál, a Playstation 2 logó után a PS2Reality MediaPlayer logója fog údvözölni, majd 10 nyelvközül ki választasz az angol :)

Ezt követően megduhadhat, hogy a PS2Reality csomag nem való semmilyen feladatlá, hisz esetleg megbírd megduhadni. Részlet felirat... A Start gomb megnyomása lapozol el gyorsan! Így jutsz a főmenübe. A menüpontok vibráló macrogagnak, hogy helyes legyen a retiro érzés, Cód-és időköz idező hangok áradnak feléd. Valakinek ez bejön? (Az előző verzió csendes nyugodt menüje nekem jobban tetszett.)

Lássuk először a beállítási lehetőségeket (Hörömgész):

Configuration. A „Center Screen” menüpontban a digitális iránygombok segítségével közöre helyezheted a képet. A „Switch to Low/Medium/High Quality” részén az X gombbal válthatsz üzemszámot. A „Change Depth to 16bit/32bit” pontban szintén az X-et használva szálthatod meg, hogy 16 vagy 32 bites színminőség tárjáljon előd filmáramlás közben. A „Switch to GMT...” segítésével

állítható be a pontos időt. Végül a „Save Options” kiválasztásával elmentheted a menübe a beállításokat. Negatívum a programnak, hogy nem készíti ikon a kártyára, így nem tudod törölni azt. Térjünk vissza a főmenübe és lépünk be a soron következő menüpontba.

X Browser. Fontosabb válhat ez a menüpont abban az esetben, ha több AVI film van egy CD-n, vagy egy másik CD-t akarsz behelyezni a PS2-be. Ha újabb CD-t teszel be, a Kőr gombbal frissítheted az állapotot. Az újonnan betett CD-n már nem kell rajtelleni a programnak. Elég csak a film (és a felirat). Egyszerűen elég egy darab olyan CD-t készítened, amin szerepel a PS2Reality MediaPlayer program! Jó hír az azoknak, akik már rendelkeznek AVI filmekkel tartalmazó CD-kkel. Visszatérve a „Browser” menüpontba: ha itt megnyomod a

Négyzet gombot, láthatóvá válnak a felirat file-ok (SRT, SUB). A kiválasztottat itt beállíthatod (NED) a memóriába. Újra Négyzetet nyomva, az iránygombokat és az X-et használva kiválaszthatod a felirathoz tartozó AVI filmet. Ezt követően elindul a film és kis idő múlva kiderül a turpisság: gyenge pontja a programnak, hogy a legelőbbi töltött felirat nem látszódik! (Legelőbbi nem nem sikerült ezzel a módszerrel előválasztani a feliratot.) Igéretet kaptunk arra, hogy az 1.28-as verzióban ez a „kis” baki lesz javítva. Következzék a főmenü. Credit: pontja. Itt sponzor nyitást megadhatjuk, kik voltak részt a projektben, kinek jár érte köszönet, stb. Végül indítsd el a főmenüből a filmet: Négyzet/Play

LÁSSUK A MEDVÉT!

Ha a film és a felirat neve karakterpontossággal egyezik, akkor a feliratozás így biztosan látszódik fog. Ellenkező esetben Négyzet menüpont megadásával (szóval ha feliratos a film, akkor ne a Browser-ből indítsd el, hanem a főmenüből). Lejátszás közben az iránygombokkal lehetséges nyitni a hangrész szabályozására (jobbra/balra), és beállítani a film fényerősségét (fel/le). A Select gombbal ki-be kapcsolható a feliratozás. A Négyzet gomb segítségével a kép méretezését válthatod: 4:3, 4:3 PAN, 16:9, 20:9, AUTO. Utóbbi az alapbeállítás. A jobb analógkarokkal közelíthetsz távolított/hátrébb (fel/le) a képre, és ha már közelítettél a film felszerelésének orrszélre, akkor „pásztázz” át a bal analógkar bármely irányban használva annak napszemüvegére, melyben tükröződik az operátor. A Háromszög megnyomásával információt kaphatunk a film audio/video formátumáról, felbontásáról, képkocka/másodperc értékeiről (FPS), és hogy éppen hanyadik percnél tartasz a filmben. A filmet az X lenyomásával állíthatod meg. Csak ebben az állapotban pergethatsz előre/vissza (iránygombok fel/le, minimum 10 másodperces pontossággal kereshetsz a filmben, a kép álló helyzetben marad). A Háromszög elünlés/előhozása az információkat, de az analóg karokkal történő „zoomolás” és a hangereállítás itt is használható az előbb leírtak alapján. Végül a Kőr megnyomásával térhetsz vissza a főmenübe.

PS2REALITY

Aki kitanótan elavosva az eddig leírtakat, ártárogat magát a taplószáraz, tömör, mindanatokon, megérdemli, hogy meg tudja a PS2Reality MediaPlayer titkát: ezt a programot **rábírhatjuk MP3** file-ok lejátszására! Ehhez a következőkkel kell tenni a főmenüben: nyomd le egyet után az **L1, L2, R2, R1** gombokat. Első egy újabb menüpont:

„Select MP3 Player”. A PS2 újraindítása nélkül tég be egy MP3 file-okat tartalmazó CD-t (a CD-n nem kell szerepelnie a PS2Reality programjának), majd nyomd meg a Select gombot. Kiváratva felülük a PS2Reality MediaPlayer logó, majd az MP3-ak listája véletlenszerűen összekeverve. A lejátszás azonnal indul. Az X itt pause-ként működik, az R2 megnyomásával a soron következő száma ugorhatunk, az iránygombokkal hangerejt állíthatunk (jobbra/balra). Számok közötti válogatásról, számokba belepörgetésről ne is álmodjunk. Nem tudja a program. Csak olyan sorrendben hajlandó lejátszani a számokat, hogy azt 6 körülbelül véletlenszerűen összekeverje. A PS2Reality csatlakozó újgátre, hogy az 1.28-as verzióba egy használatosabb MP3 lejátszó lesz beágyazva!

„ZENEMUZIKA”

Ha mégis szeretnél MP3 file-okat lejátszani PS2-es gépeden, a megoldást a PARADOX csapat szállítja. A elején említett <http://esby.freeweb.hu/index.html> oldalon letölthető a „PARADOX MADPS2 MP3 Player 1.0 BETA” verziója, ami hatékonyabb MP3 lejátszó, mint a PS2Reality MediaPlayer (jelenleg 1.25e) változata.

Miután letöltöttél és kicsomagoltad a programot, „ismerős” file-okkal fogsz találkozni. Hasonlóan kell eljárni ebben az esetben is, mint a PS2Reality-s CD alkészítésénél. Ismét a **cdgenPS2.exe**-vel kell elkészítened a CD image-eket. A következőket kell „beleháznai” a programba: **SCEE DD** könyvtárat úgy ahogy van, **MP3PLAY.ELF**, **SOUNDH.IRX**, **SYSTEM.CNF** file-okat, illetve a kedvenc zenéidet könyvtárral (hogy áttekinthetőbb legyen).

Meglepődhöz fogod tapasztalni, hogy a könyvtárak és a benne lévő file-ok karakterei átváltaknak nagybetűre, a szóköszök és egyéb extra karakterek helyére aláhúzás kerül, illetve 30 karakterrel nem lesznek hosszabbak. A MADPS2 MP3 Player hátránya ebben (is) rejlik. Az elkészült image file-t szintén meg kell szabadítani a „korrupt szektoroktól” a **CDimage** programmal, mielőtt megindítod a CD-t. Ennek módjusa teljesen megegyezik a korábban leírtakkal.

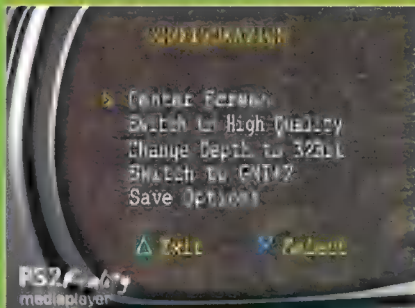
Miután elkészült a CD, lássuk hogyan is működik a MADPS2 MP3 Player! Az első „panel” ami fogad egy cseppet sem fog változni használat közben, leszámítva a pszichedelikus háttérzenét való villódzását. Az iránygombok segítségével a hangerejt állíthatod (jobbra/balra), illetve kereshetsz a file listában (fel/le). Az X gombbal könyvtárakba mehetsz be, illetve Play/Stop gombként is funkcionál. A Kőr gomb megnyomásával a következő száma ugorhatsz, az R2-vel pedig beletekerhetsz a zenébe. A „beletekerés” sajnos csak előre lehetséges, és az is lassacskán. A visszatekerés nem gondoltok a program írói. A Négyzet hatására kilépsz a „gyökér könyvtárból”, a Select gomb megnyomásával pedig készíted a program egy véletlenszerű listát a CD-n található összes MP3-ból. Ezt a listát a Háromszög nyomkodásával tudod még közelebbi tenni: a MADPS2 MP3 Playerrel is lehetséges van arra, hogy később egy olyan CD-t helyezz be, amin nem szerepel a program maga, csak könyvtárak és benne persze MP3 file-ok. Ekkor az MP3 Player is hosszú file-neveket frapránsan „lelekereki” a jó öreg DOS-os kórszökből ismert 8+3 karakteresorra.

Mint az kiderült, mindkét programban van még mit javítani. Várjuk szeretettel a folytatást!

Esby (esby@freemail.hu)



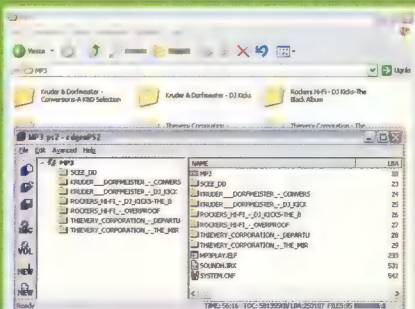
A PS2Reality MediaPlayer főmenüje...



...és konfigurációs menüje.



MADPS2 MP3 Player működés közben



Jól látható a könyvtárnevek „átváltozása” (cdgenPS2 alé MADPS2)

EYEToy JÁTÉK A SZEMNEK (...MEG A KÉPNEK, A LÁBNAK ÉS A CSÍPŐNEK)

Manapság ritkán találkozunk az ember innovatív dolgokkal. A játékipar ráállt a szorulatgyártásra, ugyanazok az ötletek köszönnek vissza mindenhol – a gyors multiplatform projektek korát éljük, ahol a játékok vásárolt hangzatos licenc többletét jelent az egyedi elgondolásoknál. Az immerziót segítő perifériák tekintetében sem állunk túl jól: a huszonharmadik extrém, bugyirózászin, mindenholonnan átlátszó kontrollor valószínűleg csak azt hozza izgalomba, aki először találkozik iyesmivel – az 576 Konzol szerkesztősége **==** tartozik a fenti kategóriába. Nagyon régen várunk már arra, hogy valaki végre megjeljen minket, és olyan egyedi szerkenytűt dobjon piacra, ami húsz másodpercnél tovább is lekötí a figyelmünk.

A meglepetés megérkezett. Kicsi, fekete, és elsőre nem tűnik többnek egy első webkameránál. A szerkenytű neve **EyeToy**.

A FIGYELŐ SZEM

Az EyeToy fejlesztése több évvel ezelőtt kezdődött a Sony Computer Entertainment America berkein belül. Dr. Richard Marks (nem összelevesztendő **==** nyolcvanas évek népszerű tisztségviselőjével) felügyelte alatt. A kutatás célja a valósidejű videó átvétele volt a szintén valósidejű háromdimenziós grafikkal – a projekt eredményesnek bizonyult, és átkerült **==** Sony európai divíziójához. Itt született meg az EyeToy: egy olyan, mozgásérzékelővel felszerelt kamera, amely a Playstation 2 USB portjára csatlakoztatva élő videójelet küld ki a képernyőre, és közben „nyomon követi” a látószögében zajló eseményeket.

Elmondva unalmas (és talán kissé bonyolult is), de a gyakorlatban mindez sokkal egyszerű és egészen egyszerű. Adva van az apró kamera, egy kábel lóg ki a végéből, ezt beledugjuk a feketé masina megfelelő portjába, elindítjuk az EyeToy játékokat tartalmazó lemezt – és elvigyorodunk. A bejelentkezéskor képernyő után önmagunkra vigyorunk vissza: az EyeToy méreteihez képest meglepően jól adja vissza az előtte történő eseményeket! Ehhez persze a megfelelő helyre (ajánlott: a televízió tetejére) kell helyezni, és a távolsági fókuszit be kell állítani rajta – az utóbbi igen egyszerűen a kamera elejének csavargatásával történik meg – az egész beállítási fázis nem tart tovább egy percnél. A képernyőn látható egy stílizált alak – kőbe ebbe kell „beledolgozni”, belehelyezkednünk, hogy a játékok során rendszeren „képen legyünk”...

Az igazi meglepetés csak ezután következik: a képernyőn megjelennek a szokásos opciók (esetünkben például az, hogy óhajunk egy új játékot kezdeni), mi pedig nyúlunk a kontrollérter, hogy igennel válaszoljunk. Az EyeToy esetében ezt a modszolator lehet nyugodtan elfelejteni: nyúlunk ki a levegőbe, és érintünk meg **==** gombot – olyan, mint ha **tűkőre** néznénk, és annak a felületen nyomkodnánk valamit. Esetünkben ráadásul még „rá is vagyunk játszva” (huh, de csúnya szóösszetétel volt ez) a dolog cyber-jellegére: a nagy START nyomógombot nem szimplán megérinteni kell, hanem az ujjunkat a levegőben mozgatva (várakozási!) körbe kell rajta futtatnunk egy narancssárga mezőt – ha az betelik, továbblépünk a következő képernyőre.

Sok embernek próbáltuk elmagyarázni a kipróbálás előtt az EyeToy működését, és sokan legyintettek rá **hítmáiban** – de a bemutató alkalmával itt még a legszkeptikusabbak is **elvigyorodtak**. A levegőbe rajzolt kör ugyanis a jövőbe mutat. Filmes referencia: *Minority Report*. A huszonegyedik század közepének iródiájában hűsünk a hatalmas, több sík monitorból álló display előtt dolgozik – képeket válogat. Nincs eger, nincs billentyűzet, nincs semmiféle vezetékes vagy vezeték nélküli külső irányító – a kezével dolgozik a levegőben. Fájlokát, videóanyagokat markol meg, hajít el, vagy helyez át máséhoz, a munka hevében szinte karmestereként vezényelve végig a folyamatot. Nos, az EyeToy ugyanezt tudja, csak kicsiben, játéka színva, és abszolút a **jelenben**. Az első öt perc után az ember hinni kezd, hogy a Spielberg-filmet beharangozó interjúban elhangzott „kutatásokkal konzultálunk a redlő jóváköp megteremtése érdekében” mondat nem ócska marketing-duma volt – ez a technológia tényleg a jövőbe mutat.



LÁTVÁNYOS SZÓRÁKOZÁS

Az első meglepetésen túlesve álljunk neki a EyeToy kezelőfelületével való ismerkedésnek. Az opciók között megtaláljuk a szokásos versenyzőket (hang-erő/fényerő) beállítását, ezeken túljutva pedig profil választhatunk. Itt mutatko-

z meg először a szerkenytű party-game jellege: arra terveztek, hogy többen játszanak vele egyszerre, profil választva mindenki eltérő althoz a beállításait és a mentett állásokat (a memóriakártyán, természetesen). Ha ezzel is megvolumánk (a kiválasztott profilunkhoz kis figurát, és a hozzá tartozó bohókás nevet – pl. Max Destroyer – is kapcsolhatunk) már csak azt kell meghatárooznunk hogy hányan kívánunk egyszerre játszani (a program jelenlegi verziója maximum négy játékos közös szórakozást támogat) és máris bejutunk a Playroomba. A Playroom fontos hely: itt választhatunk magunknak játékokat. Az EyeToy lemeznél jelenleg tizenkét játék található – mivel még nem befejezt, végleges produktum, a szám a későbbiekben még változhat.

Mi kezdetnek a mókás nevű **Kung Foo-t** választottuk – mint később kiderült, sikerült rögtön beletenyereelnünk (a szó legszorosabban értelmében) – a lemez egyik leginkább magával ragadó részünk. A Kung Foo-ban karateznünk kell: a képernyő közepén állunk mi (minden játék elején egy rajzolt sziluett jelzi, hogy hová kell állnunk) két oldalról pedig kicsiny ninjia ugrolnak be a képre – őket kell lecsapdosni, mielőtt átérnének a másik oldalra, vagy átugranának a fejünk fölött. Még egyszer: a képernyőn ÖNMAGUNKAT látjuk, a háttérben a



szobánkat, az előtérben pedig (a Kung Foo esetében) egy poligonokból felépült templomot és két oldalról rájátszó harcosokat. A kezünkkel a levegőt csépeljük, de a képernyőn (ha jó irányba ütünk) a ninjákat találjuk el – azok meg szanaszét röpöknek az ütés hatására.

A játékelmény komolyságát (vagy inkább: komolytalanságát) jelzi, hogy az egész 576 iroda összegyűlt, mikor Martin apu először tett próbát az EyeToy. Főszereplőnk az irodájában állt, egy méternyire a tévétől – ült, rúgott, fejtelt mindentelével az ajtóbán szemlélődő díszes kompánia pedig dőlt a röhögéstől, amikor egy ívesből pofon/rúgás nyomán nem csak a ninjá, de az íróasztalon felhalmozott papírok és tesztlésre váró játékok is szanaszét repültek.

Az EyeToy barátai társaságok számára lett kitalálva. A legjobb az egészben az, hogy nem csak játszani jó vele, hanem mások játékát nézni is – és nem csak a tévén. Ha elvonatkoztatás attól, hogy a haverod éppen a képernyőn megjelenő poligonrémekkel har-

col, vagy éppen egy, kizárólag a virtuális valóságban létező poligonládát próbál fejtegetve a legvégben tartani, és közvetlenül a címborító szerencsétlenségére koncentrálsz – nos, garantáltan le fogod tenni a hajad a röhögéstől. A fejelést érdemes rögtön ketten kipróbálni (és mondjuk csolász, mert egy játékosra van tervezve). A saját haveri köröm a padlón fetrengett tőle, ahogy ketten ugráltunk a nem tévén (illetve: csak a játékban létező) labda után – kívülről úgy nézhettünk ki, mint két idióta, akik görcsösen rángatózva próbálnak felugrani a plafonra valami láthatatlan tárgy után. Iszonyatosan jó, semmi más hoz nem mérhető szórakozás, igaz: elmény!



JÁTEKOK TÍPUSAI

Fentebb már említettem, hogy jelenleg tizenegy játék jött az EyeToy mellé. Az alábbiakban ezekről lesz szó egy kicsit részletesebben:

Kung Foo: a fenti ninjacsapkodós. Összesen hat szintje van, és fokozatosan nehezedik. Kezdetben még elég lazymatagon adják el magukat a ninjász kollekták, de a negyedik szinten már ugrálnak mindenhol, az utolsó két pálya pedig igazi karate: jönnék mindenhol, egyszerre többet, ugranak, futnak – úgy kell ütni őket, mint cséphpadaró. Kétpályánként bonusz feladatok kapunk: fatáblákat kell kettészéjteni. Itt az ütés irányán kívül az erősségére is oda kell figyelni – valami kegyetlen jól néz ki amikor kettészéjünk egy táblát! A Kung Foo test-edzésnek sem rossz: négy-öt egymás után végigjátszott menet alól meg lehet izzadni. A kinalát egyik legjobban és leghangulatosabb darabja.

Beat Freak: ha a Kung Foo az egyik lehangulatosabb játék az EyeToy-hoz fejlesztett anyagok közül, akkor a Beat Freak az egyik legerősebb. Ütemre kell dobolnunk (az ütemek kis repedők koregnek jelzik), méghozzá egyszerre négy dobban. Lehet, hogy mi vagyunk békák, de többször próbálkozzunk se sikerült ajtunknak az első dalban (pedig az nem volt valami pörgős darab – a Moloko-féle *Bring it back*-ról van szó). A Beat Freak nagyon komoly szem-kéz koordinációt igényel – mi a jelek szerint híján vagyunk az ilyesminek. :-)

Wishi Washi: szintén jó poén, alkalmas. A képernyőn egy moskós alakot látunk ezt meg időrre a kezünkkel letisztítani – az identiként felhúzó villacszepek elkapása vagy bonuszt ad (letárlói az alakot), vagy ellenkezőleg, jól bemocskolja az egészt. Kitűnő lehetőség a barátai képességeinek tesztelésére – és itt most elsősorban a házimunkára gondolunk. :-)

Keep Ups: a fejelgetős móka. Egy labdát kell a fejünkkel a levegőben tartani (kezel/labát nem ér használni! :-). A játék ennél többről is szól: a mellétünk lévő épület ablakában megjelenő figurákhoz csapva a labdát plusz lassíthat, elgyújt, pontokat juthatunk – ha a megfellelő figurát találjuk el. Ezzel elég nehéz, de ketten játszva isteni. Itt erősen oda kell figyelni arra, hogy egymástól megfelelő távolságon álljunk (mi többször is összefejelgettünk a nagy ugrándozás alatt).

Boxing Champ: újabb remek darab, boksznem egy robot ellen. Az egész egy szortibban folyik, egyik sarokban a robot, a másikban te – elterelcsik is van, akár csak a „normál” 576 KONZOL



verekedsz játékokban. Felméleti kézzel védekezhetsz, és persze ütöget is, ahogy bír: a felütések több ételért vesznek le, a kisebb szürkapiszok értelemserűen kevesebbet. Virtuális árnyékbokszolás, ha kívülről nézed, akkor talán ez a legpoénosabb.

Ufo Juggler: ez szerintünk egy gyengébben sikerült darab. Felszálló ufnaknak kell lendületes adunk úgy, hogy „megpörgetjük” őket a kezünkkel. A képernyő tetején nagy urhajok húznak el, ügyelnünk kell arra, hogy ne ütközzünk belejük Nem rossz, de elég hamar meg lehet unni. Következő!

Slap Stream: szintén egyszerűbb ötlet – a kinalatnak nyilván vannak olyan darabjai amikor kifejezetten kisebb gyermekeknek szántak. Ez is ilyen: négy felhőske, az ezen felhűző szörnyeket kell letitni, a jószágos nyuszikat pedig megkímélni. Fejelhető darab (A címe viszont kifejezetten ötletes szójáték).

Plate Spinner: újabb nagy odafigyelést igénylő darab. Akkor négy új, ezeken kell tányérokat pörgetnünk, miközben majmok támadnak mindenhol – felszabó fokozaton már komoly odafigyelést igényel a dolog, arról nem is beszélve, hogy fél óra játék után lebénul tőle az ember csuklója a sok tekergetéstől. :-)

Boogie Down: táncikálós játék, ilyenből biztos, hogy sokat fognak a későbbiekben fejleszteni EyeToy-ra. Akkor öt irány (ezeket spotlappok jelölik), és van egy táncoló leányzó – az általa végrehajtott mozdulatokat kell lemásolnunk. Aki szereti a táncszínpadot, aznak, az ebbe komolyan bele fog beleszármadni – sokkal interaktívabb táncélményt nyújt, mint a hagyományos „táposz” színpadok.



Ghost Catcher: a másik csuklógyilkos játék. Temető, éjféli, szellemek – ezeket kell „letekernünk” a képernyőről, mielőtt elérné a tetejét (bonuszként denévérek csapdákhatók le). Ez is inkább a fiatal korosztályt célozza be – cserébe viszont lánok neki van a legszebb grafikája és a legjobb zenéje az összes közül.

Mirror Time: egyszerű, de nagyszerű játék. A tükörképünket forgatja/állítja a feje tetejére különféle módon – nekünk pedig a képernyő sarkában elhelyezett zöld pocákat kell megfogunk rövid idő alatt. Csak elsőre tűnik egyszerűnek a dolog – a többszöri elforgatott tükörképünkkel szembesítve nem is olyan egyszerű tájékozódni.

Az utolsó tizenkettő játékát sajna nem áll módunkban bemutatni – és valami túlzottan huncutság lett volna, ha a játék nem fogynék volna le rendszeresen, mikor kiválasztjuk. A tészelt lehet még erősen béta állapot – a fagyást éppen ezért nem is rájuk lett hibáztatnunk.

IDE VELE, DE ATTÓLMI

A fentiekből bizonyára kitűnik, hogy *el voltunk ragadtatva* az EyeToy-tól. Eredeti ötlet (jó) a Sega is próbálkozott annak idején a DreamEye projecttel, és a játéktémákban is találni mozgásszenzoros játékokat, de ilyen jól még senki nem rakta össze az alap-ötletet), prima megvalósítás, könnyű kezelhetőség, és nagyszerű társas szórakozás. Az EyeToy generációk között átvitelték: a hétéves gyereké pont olyan jól szórakozik vele, mint az ötvenes felnőtt (az utóbbi tesztelt tény: a vitákkal órákon keresztül fejelgettük egymásnak a virtuális lassít). A technológiában hatalmas lehetőségek rejlenek, kíváncsiak vagyunk, hogy mit fejlesztenek még a jövőben a kis szerketény felhasználásával.

Megjelenéssel és árral még nem szolgálhatunk: a masinát jelenleg is finomítgatják. Reméljük, hogy mielőtt előbb a kezünk közé káparintathatjuk a saját példányunk – a cikkirő még soha nem vitt vissza ennyire fájo szívvel valamit a szerkesztőségbe, mint ma reggel az EyeToy-... [Jutalmazás: nem kaphatunk meg még két hétre? :-)] (Kérdésedben benne van a szomorú, három betűs válasz is... Martin :)

RESIDENT EVIL



Includes

JIM LEE COVER

RESIDENT EVIL

CHARACTER DESIGNS

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE

JILL VALENTINE



PIXELHŐSÖK A POLYGONKORBAN

A RESIDENT EVIL JÁTÉKOK TÖRTÉNETE

Az első Resident Evil játék a PlayStation 1-re készült, és a Capcom által fejlesztett. A játék története a következő: Leon S. Kennedy, egy fiatal rendőr, aki a New York-i rendőrségen dolgozik, a Resident Evil vírus ellen küzd. A játék a Resident Evil 1. rész, és a Resident Evil 2. rész is a PlayStation 1-re készült.

A Resident Evil 1. rész a PlayStation 1-re készült, és a Resident Evil 2. rész is a PlayStation 1-re készült. A Resident Evil 3. rész a PlayStation 2-re készült, és a Resident Evil 4. rész is a PlayStation 2-re készült. A Resident Evil 5. rész a PlayStation 3-re készült, és a Resident Evil 6. rész is a PlayStation 3-re készült.

A Resident Evil 7. rész a PlayStation 4-re készült, és a Resident Evil 8. rész is a PlayStation 4-re készült. A Resident Evil 9. rész a PlayStation 5-re készült, és a Resident Evil 10. rész is a PlayStation 5-re készült. A Resident Evil 11. rész a PlayStation 5-re készült, és a Resident Evil 12. rész is a PlayStation 5-re készült.

A Resident Evil 13. rész a PlayStation 5-re készült, és a Resident Evil 14. rész is a PlayStation 5-re készült. A Resident Evil 15. rész a PlayStation 5-re készült, és a Resident Evil 16. rész is a PlayStation 5-re készült. A Resident Evil 17. rész a PlayStation 5-re készült, és a Resident Evil 18. rész is a PlayStation 5-re készült.

A Resident Evil 19. rész a PlayStation 5-re készült, és a Resident Evil 20. rész is a PlayStation 5-re készült. A Resident Evil 21. rész a PlayStation 5-re készült, és a Resident Evil 22. rész is a PlayStation 5-re készült. A Resident Evil 23. rész a PlayStation 5-re készült, és a Resident Evil 24. rész is a PlayStation 5-re készült.

A Resident Evil 25. rész a PlayStation 5-re készült, és a Resident Evil 26. rész is a PlayStation 5-re készült. A Resident Evil 27. rész a PlayStation 5-re készült, és a Resident Evil 28. rész is a PlayStation 5-re készült. A Resident Evil 29. rész a PlayStation 5-re készült, és a Resident Evil 30. rész is a PlayStation 5-re készült.

A Resident Evil 31. rész a PlayStation 5-re készült, és a Resident Evil 32. rész is a PlayStation 5-re készült. A Resident Evil 33. rész a PlayStation 5-re készült, és a Resident Evil 34. rész is a PlayStation 5-re készült. A Resident Evil 35. rész a PlayStation 5-re készült, és a Resident Evil 36. rész is a PlayStation 5-re készült.

A Resident Evil 37. rész a PlayStation 5-re készült, és a Resident Evil 38. rész is a PlayStation 5-re készült. A Resident Evil 39. rész a PlayStation 5-re készült, és a Resident Evil 40. rész is a PlayStation 5-re készült. A Resident Evil 41. rész a PlayStation 5-re készült, és a Resident Evil 42. rész is a PlayStation 5-re készült.

[illegible]

RETRO ROVAT

HORDOZHATÓ ÖRÜLET - 1. HANDHELD JÁTEKOK (MASOOLK, BEFEJEZŐ RÉSZ)

Milyen tisztelt RETRO kedvelő hálaegek és urak! Amint az a múlt hónapban láfahatott és olvashatók, a világ számos pontján hódított (és divat még a mai napig) a Retro handheld örület, amelynek a fejlődéshez szükséges, első lépést az játékokról az első szemlén érkeztünk egy szűszennel. Am a sornok a Galien, Tony Tech, Nintendo, Entex és Tiger masinókkal koránt sincs vége, a színe-jawa ugyanis még csak most jött! A hardozható játékok világának habár nagyon sok és neves résztvevője van, mégis a számtalan esetben a sikerjátékok a névtelen kategóriából kerültek (és kerülnek) ki - megte-

remve ezzel az azt gyártó cég számára a hírnevet és a (nem kevés) piaci nyereséget is. Az elmúlt alkalmakkal a „virtuális” múzeum kör-sétánk eredményeképp láthattuk, hogyan alakult ki a mai trend, az elektronika, ami pl. a GBA SP vagy a Nokia N-Gage-ban (bár utóbbi kisse elter a megszokott formától, mégis a játékel felelős része 80%-ban megegyezik a jelen hardozható játékeinek felépítésével) találhatunk, de emelhetünk a sokszínű felhozatalat is, hiszen számtalan régi ismeret láthatunk újra ismét a „neten”: masinak képményai (Szavazások az esetek nagy részében nem a múlt nagy GBA-s Defenderhez hasonlítok.) Végül, de nem utolsó sorban láthatunk azt is, hogyan tesz tönkre bizonyos rétegeket anyagilag és a gyűjtőszerve-dély - közönségében az ebay-nek és egyéb, adok-kapok fórumoknak, és a piacoknak :)

Visszakanyarodva a nem is olyan távoli múltba, akadnak még cso-

dák, melyek a már említettekén kívül okozhatnak még „látható” szándékot egy-egy pillanatra, melyet a következő pillanatokban észre-vett monsturnál meg überelhet is. Az Atari, Tronica, Midway, Mattel, Coleco és Bandai sok egyéb társával együtt szintén figyelt mutat a kél-telkésnek, akárcsak az elmúlt hónap versenyzői, most ők mutathatnak be nektek, de egyre felhívjuk a figyelmet: szintén nem a „fut-tok még” kategóriába tartoznak :). A korára funkcióit betöltő száj-székkel kezdve a szobán elterő műtárgyakon (ilyet modern konták-ban még a mai napig is szívesen látnak) -vagy, ha pl. a Tarnapcsin vagy a Pokémon Mini-re gondolok), az egy, majd későbbiekben két-kezes, multi-képmény és osztali masinóknak, a színes és fekete-fehér kijelzőknek, a cserélhető és fix, beépített programok során, valamint a VFD, LED és a jelen kor LCD-s csodáit át a handheld buli ismét kez-detét veszi...

TRONICA/RONICA

Mindkettő név egyazon céget takarja, csak föld-rajzolás más néven voltak ismertek. Nos, a T/R is gyártott LED alapú játékokat, ilyenek voltak a Tandy fedőnével felvezített Baseball, vagy a Football, melyeknél LED-ek segítségével adta tud-tunkra a gép, hogy most mit is csinál éppen.

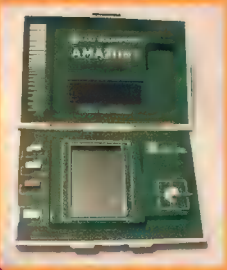


A T/R szabvány masinak, melyek kívívák maguknak a hírnevet az állítható nehézségi fo-kozatokkal, a különböző játékokokkal, vagy éppen színesekkel az extrák meglétével (pl. a Dragon Fighter a számológéppel, vagy az ab-resztőrával). A gyűjtők körében etalonnak számít az N Game & Watch mellett...



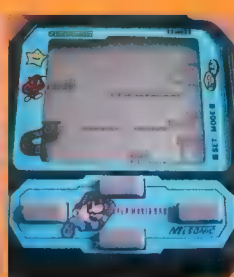
BANDAI

A Bandai is tiszteltette a handheld pi-con, volt nekik Galaxianjuk, U-Boatjuk (ami egy érdekes torpedójáték volt), de nagyrészt VFD és LCD játékokkal képviselték magukat - több kevesebb sikerrel. A Spiderman példáu LED alapú volt, és a Gundam-féle osztali játékok azért nekik is sikeresek lettek.



NELSONIC

Mint az a képből kiderül, a Nelsonic a kézre csatlakozó, éra funkcióit is betöltő játékok gyártó-sának és népszerűsítésének volt a híve - készült Super Mario's, Sonic-os, és Dankey Kongos káro-ra is - Európában nagy siker, USA-ban mérsékelt - hiába, nem egyformák a szokások a ten-gerektől és a vén Európában.



COLECO

A Coleco név már ismerős lehet az Atari és a Colecovision párhazából. Nos, ő és a Mid-way voltak azok, akik a legkisebb arcade átiratokat készítették el az osztali kategóriá-ban - a képeken jól látszik, hogy egy az egy-ben a játékelmi masinak másolatai - de nem cserélhetők bennük a játékok

A Coleconál úgy gondolták, hogy a LED-es piac felidőzése előtt ők is hasznát húznak belő-le - ennek a döntésnek az eredménye ez a (tel-jesség igénye nélküli) sorozat, melyek darab-járát akár 250 USD-t is adnak a gyűjtők!



ATARI

Akárcsak a Konami, az Atari is „lőtagoló” szinten mászott bele a hardverek világába. Volt neki ugyebár jó pár konzolja, azokkal kellett igazán foglalkozni – ennek jegyében készítette el az Atari 2600 VCS hardverhöz való játékokat, amivel le lehetett játszani a VCS-hez készült cartridge-ekről. Nem volt rossz híré, akárcsak a Cosmos, amiből igaz, hogy nem készült szériamodell, csak prototípus, de felfedte a hologram felhasználásában rejlődő lehetőségeket.



ACCLAIM

Az Acclaim a '90-as évek közepe felé derített egy-két játékot, csak azért, hogy elmondhassa, ő is lehetett valamit az asztalra. A játékaik egyszerű, tajvani „dsunkatech-hez” hasonlítható modellek voltak, amelyek közt azért akad egy-egy gyöngyszem is – pl. a Wizards & Warriors. Lényegében véve az Acclaim megmaradt játékkészítőnek.



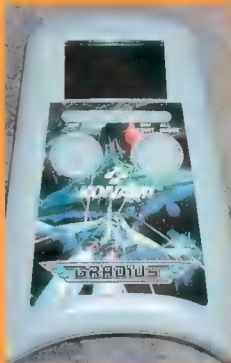
MATTEL

Az egyik legrégebbi játékkal foglalkozó cég, az Intellivision kiadójává. Vegyesen gyártott LED-es (ővé volt az első szériamodell) és LCD-s modelleket, melyek közül néhány jelenleg már RARE státuszban leledzik pl. az Auto Racing (LED), vagy éppen a D&D (LCD).



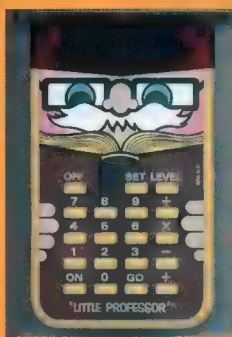
KONAMI

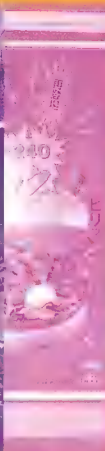
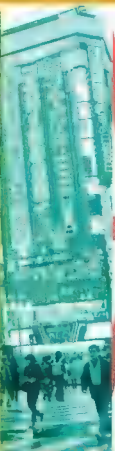
A Konami csak érintőjellelleggel bírta a játékos tábori, csinált egy-két klassz, kinézetében majd egyforma modellt (LCD-sek voltak), különösen rajzfilm és képregényhősökből, aztán inkább visszavonult játékokat fejlesztési a játéktérmi és később a konzolos rendszerekre.



MILTON BRADLEY

A Microvision volt a világ első hardverhöz és cserélhető játékos rendszere 1979-ben. Péchére csak 12 játék jelent meg róla különböző licenccel, ami miatt, így három évvel a megjelenés után erős érdeklődésbe fulladt – pedig máshogy is végezhetett volna! A többi minő, LED-es és LCD-sek vegyesen, változó siker aránkkal...





Big in Japan



Small in Japan



A kollégium

A BEMUTATKOZÁS

Szervizok, a nevem Big. Hogy nem ismertek? Á, igazán senki sem ismer, mert hol ilyen vagyok, hol olyan. Például szabadság permá. Vagy papucs orán porubaj. Vagy egyjegyűs lifthozat bendekező? Vagy... áhm... Boc, egy kicsit elragadtam magam. Szóval elég annyit tudni rólam, hogy egy (többé-kevésbé) normálalakú kétéltűs huszonhátrány éves srác vagyok, magyar állampolgár, jelenleg nőlen, anyja neve... [táha, azistén! eláramol! Persze, hogy legyen ki emlegeti, mi? Még mi nem!]

Gondolom nem fogok hanyatt vágódni a megfélemlítől, ha azt is elárulom, hogy szenvedélyes videószer, anime és Nippon rajongó vagyok, másokéban nyilván nem ide kellenék, hanem mondjuk a Buci Maccho, ami körülben is egy sokkal színvonalasabb szöveg... Na szbvel, idáig akor Kipartó Isola a le-
hetnék Sefemórá! Ughogy most nyilván teljes joggal azt kényszerít megokoltól, mi a franc? hajgja a Marlin, hogy ilyen érdektelen kúszók járszok az egyrukat az 576 Konzoi szent házban?

Nadekértem! Szerény személyemnek sikerült a japánimádókat olyan egységtelen szente fejlesztenem, hogy végül nem daltatom megapályázi egy kétéves ösztöndíjat az egyik ismeretbe (persze ottthon a fene se hallott róla) tokioi egyetemem. Melő büntetésemet, az az ösztöndíjat elnyerve pedig nem volt más választásom, mint kénytelen szemet elbúcsúzni szeretteimről, nyakomban költi edes anyjaim hemborsól szöggyógyász, és nekiképz az ismeretelmű.

A MEGÉRKEZÉS

A repülősről, mint olyan, a várakozások megfellelően zajlott: pokoli volt! Ha tényleg utaztam egy ösztöndíjasként, mindannyian más-más egyetemre, Japánban szentesítették. Ugye, két éve az ember szíve szintén nem csak egy fogékolt csomaggal, viszont tiszta osztály joggal csak húz kihozhatja magadól, amit egyetér... Szóval egy nappal az indulás előt tudom meg, hogy mi kivételesen 35 kiló pakolhatunk fel, hurré, kisomagg! Jecsomagg! A beszállásidő persze senki nem tudott arról a különleges engedéllyel, de a legnyobogó megfellelősemre igen hamar sikerült tudatni a dolgot [lehet, hogy mégis Európába tartunk?]. Azonmár már csak abból volt gond, hogy vélelhető a kéziizoggyaztatás rak-tam a hárommóró alól, amit azonnal el is káboltam, mint gépjárműre külön-
sen alkalmas terrorista helyget.

Frankfurtban egy óra az öltözőszob, míg néhez képzoggyaztat lepalot, WC-t keres. WC nincs. Illetve elvileg van, de nagyon kicsi, vagy takarított, vagy éppen kinti vendéglátóknak közhelyt léte SARS vírussal. Csomók kot, becsukok.

Bemegy a tranzitba, majd kijön a tranzitból, biztonsági ellenőrzés miatt. Megint bemegy.

Végre a gépen! Lélekben felkészültem a 12 órás repülőre, ééééééé... Nagyven perc vezárlás a kulipályán, majd felszállás. Nem tudom, hogyan repültek kizárólag ennyit egyfutamban, de azt tanácsom, csak akkor szánjunk el magunkat, ha kényeg megéri! Nem észleltem, de a mozt kalóra a vége le-
te már mint olyan olcsóba tekintettem, amit csak egy közös wellness-kúra után érhetek el. Először megütött lentől a szigeteket... Hát, bevallom, megdöbbant a szívem, ahogy a Csendes-óceánról a havas hegycsúcsok fölé kanyarodunk. Akkor egy kicsit megálltam, mit is érezhetek Kalampos Kriszta 1492 egy ködös vá-
sámap reggelén...

Alkotunk hegyek, folyók, városok és galipályák suhanak el, ezután eresztünk lezártunk, és egy óra múltán talajt érintünk a „goccsen virágos” cseresznyefélekkel szegélyezett Nanto repitern.

Codolatos érzés volt (újra szálad talajt érezni a talpunk alatt), úghogy egy megasztort bátorcsomaga kulturálhagyományt rontottunk ki a gépből. Azért álltunk csak meg egy pillanatra, hogy felragasztuk magunkra az előírások cait, amielő felismernék minket a japánok, akik az ösztöndíjakat várják. Először üflett meg-
lepdődtünk, ugyanis a kínai Jumbo Jet utazónk csaknem a fele egyzetet a víz-
szaszim stípműt viselte. Kétféle, hogy szinte az egész repülőgép lenedű ven-
deghatóságok voltak meg. Kb. a világ minden országából. Először kezdünk gy-
nokodni, hogy talán még nincs vége az utazás megpróbáltatásainak.

Hát, sajnos jó volt a megérkezés. Kb. egy óra alatt nagyon sikeresen eljutunk az (üdvélfelkérőzésen) [határozó anyig] kedvesen elbocsátott vellem arról, hogy az-
azon az egyetemem végeztél, ohva én megfellelő, miközben megítem vagy ötven
ember várt a sorára) és a várnázoglatom, de előreléptünk az ABE [Japán
Nemzetköz Oktatói Szervezés] mosogó állomáshoz, ahol összeszűnnek az
összes külföldi diákok, majd találhatók a hűs japán szervezési kétség-
bél. Hát, szó am szí, nem kizárólagos. Először mindenki kikérte a nevét
egy listából, majd a szó szóra érthetetlen felcímeként. Vagyis ránt ragasztok
tak egy cetlit a nevemkel, a lapodoggyemmel, és a szállítóm címével. Innen-
től kezdve kb. egy heteteket miket ide-oda egyik regisztrációs asztalról a má-
sikj [volt egy pár], mint ahogy a gyárlakom a fűzőszálg mellett a felkér-
téseket szokták [Közbem rendszel]. Kb. két óra telikés után vigye felpalotok
egy buszra és elindulnak Tokióba.

Namamot tudni kell, hogy nem Ferhaty-Deák tén kövérságot beszélünk, sok-
kal inkább egy Budapest-Székesfehérvár társulat. Mondjuk a könyvny a buszról

nem volt utolsó, ahogy egyre sürűbb lett körülöttnk a betondzsungel, úgy kezd-
tek fellegni, hol is vagyunk. Azért nagyon örültünk, mikor jó egyórás buszozás
után kiszállhatunk... A Tokió buszpályaudvaron, ami egy újabb elosztóhely volt.
Éz már viszonylag gyorsan ment [szencsere, mert szó szerint látortunk a fű-
rothozál], mindenki bepácoltuk egy egy taxiba, a vezetőnk elmondta, hová
vigyen, aztán uszgy, be a tokai csúcsforgalomba. Hát, itt kezdtem egy kicsit me-
gyindni: itt vagyok a világ legnagyobb metropolizsában kötegyedől, egy ta-
xi-sal, aki egy szavamat sem ér, fogalmon sincs hol vagyok, hova visznek, ho-
va kine mennek és még a bókátok sem tudom elolvasni. Bevallom, akkor és ott
nagyon elvesztettem érzésem magomál.

A KOLLÉGIUM

Felírás aulaközben után [na igen, Tokióban ez rövid órák számát] megérkezünk
a kollégiumba. Ott a sofőr kipakolta a cuccaimat, majd minden további ceremó-
nia nélkül otthagyt. Hát, nem éreztem túl nagy megkönnyebbülést...

A kollégium egy több épületből álló komplexum egy szép nagy parkban, én
meg ott álltam majdnem ötvenkilomási csomaggal, lassan huszonegy órája tal-
pon, és foglalom sem volt, hova menjek, ki keressék. A közelben lezengett pár
terhesasszony befutáló, adamentem. Körülben rón üvöltöttek, kb. úgy hangzott,
mintha a jó édes anyjaim sírva maris kimondásba küldetnek el. Na mindegy,
valószínű bevaroztamom a börtönöket egy irrodipólit-szerűségre, ahol egy ked-
ves mosogó helyé érdeklődött japánul, hogy mi a francot keresek. Itt, Elő-
ször tudatlanság bennem először a japóni lét Előzetleges frányvel: Itt csak japánul
tudok, ha nem értem, az a baj... Múltán nagy nehezen elmagyaráztam-ma-
gottam, ki vagyok, udvariasan megkértem, hogy várjak. Mivel már mindenféle
holponat messze túl voltam, csak ütem és üvegcs szemekkel vártam, mikor ka-
pok végre egy szobát egy pite-pite egykiváló.

Végre megérkeztem egy mosogós [Itt mindenki azt ürímeber, aki végre tudott egy
kocsi engedély. Kitérhetek velem néhány papírt, néi szűkítésre, meggyém, az-
tán végre... Kétségek, hogy szűkvezeték vámi egy félórát, amíg a kollégium fel-
vételi bizottsága felkérte a vizsgázatósomra. A micidomom? Ha először kez-
tem pámba étem: tessék engem elpézteni, huszonegy órája ében, moskatar-
ni, borotválás, jelölgesem, amint kötegyedől ülök egy szobában, és várom,
hogy felvélteljenek a kollégiumba, ohva elvileg buszoztak. És ha nem sikerül!
Ködkönn az utcán? Amíg itt lesli, olyan kimerült voltam, hogy még egy hid alatt
is let tudom volna. Végül szálítottak. Az előbbi ünnepek (folytatás) és egy ka-
regista dök [jóllyben], bevezettek egy terembe, ahol egy hosszú asztalhoz állt



Welcome party a kolléniumban...



...később a natyát is levették!



A dolo



Το κίνημα παροχής



Az iskoláslányok egyenruháját pedofilok tervezték?



A fiukét meg talán postások?



Répl és új, békésen megférnek



Shiniuku élle



Játéktér



Manga bolt bődületes kínálattal!



A Gran Turismo 3 örültek álma – Nissan Skyline



Akihabara nappal – legközelebb ide kirándulunk!

nyolc idősebb japán-tan (tőlönyөн) és leüleltet velük szemben enjém (moszics) és gyűrűt megöltényben) egy igen kényelmesen székre a japán diák mellé. Ezután mosolyogva megkérdezi, ha igazuk (jóáá, mit is igazunk?), és bár tudjuk, hogy egyáltalán nem beszélnek japánul, azért próbálunk a legjobb tudásunk szerint japánul válaszolni japánul feltett kérdésekre. Először azt az *Észlelőgy* (tanfolyam) kezdésére kiderült, hogy a japán diákok talán másra is kíváncsiak lennének, igazukhoz valahogy csak titelünk a dolgon. A kérdéseket nem részleteztem, elég annyi, hogy végül enjémnekünk gratuláltak a felvilágosítás a *Wakoku-juku* (22 szennri fordításban). A *Harmónia* és a *Kölcsönös Tisztelet* *Hayek* *Kokoro* (Eszaki) *Észlelőgy* *benfolya* *ápolási* *közé*. Ára meg emelkedett, hogy se atteltek becsökkenés a szóhabzás, áldoztsem pizsárra, a többi nem eszem.

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

Márton egy-két nappal később magához hírtém, elhatároztam, hogy személyesen igazgaj önhoztam. Először is konstataltam, hogy az egy, amiről beszámoltam, jász japón silusi. Ami konkrétan azt jelenti, hogy nincs rajta felirat. Vagyis innentől kezdve egy paplanszerűen kétféleképpen deszkán kell eludnom. Egy kötevény, hiedve deszkán. A páma pedig... No, a páma nem tall vagy szövetség, hanem apró botzsemeklen meg megölelve, próbálok ki a megújult minyen! Most értem csak meg, miért vannak kizárólag hű a kollégiumban: egy Ten kolozsora kerültem! **(De keményen! Jöninjamber!)** Iesz beléd, **tiemlel Márton!**

[illegible]

hogy nem láttam meg amatőröket ilyen szinten korlátozni. A mester parancsára vározz! deszkát körtel, bonyolítok és kátozlat, asztorra, mint egy kung-fu filmben. Csak hogy a körtel órák bemutatód végéig bírta meggyenezésén elgámborodott labomat (végig jéredetűt), és egy jó kis megfázást is összeszedtem. Hát, lehet, hogy nem vagyok ide elég kemény csávó? **(És a csalánevét még nem is próbálhattam Martin...)**

[illegible]

A FELAVATÁS

Az avatási szertartásra egy vasárnap délelőtti került sor, általában és nyakendően kellett megjelenni (mint minden kollégiumi rendezvényen). A nagytermet hatalmas felkelő napos zászlók díszítették, és előttük felsorakozott a kollégium mind a négy száz diákja, a tanárokkal és vezetőkkel egyetemben. Először hosszú

[illegible][illegible]

Hát, azt hiszem, elsőre ennyi elég is lesz Big kalandjaiból. Legközelebb kimerészkedünk otthonról és belevetjük magunkat Tókió forgatagába, hogy elzárndokoljunk a gamerek Mekkájának Kába-kávéhoz, AKIHABARABA!



THE DALMATIANS

A játék címe igencsak meglesztő, és még egy olyan sok mindent megélt, és minden haját megkent rutinos tesztelő is képes beülni a hintába, mint én. A Dalmatians szó és a hozzá társított pótyás kutyák képei után ugyanis általában a Disney fele TOT! és 102 Kiskutya fektet fehér dalmáti kőkelyk jutnak ■ ember eszébe. Valószínűleg tartom, hogy a program készítői is erre az asszociációra építhették a marketingjüket, és abban reménykednek, hogy meglesztő a kutyákról még igencsak fejletlen agyú, rúszochinak szerencsén szüleire néhány darabot a játékból. A meglesztés igazából majd csak akkor ér két, amikor ottthon behelyezve a lemez a Walt Disney Interactive logo helyett valamilyen egész más fogadjon éke. A teljesen egyszerű menüben némi leheltség fogad, mindenféle fillirokat és segítség nélkül. A kommandó megkérdehető a játék alapú szolgálat [?] megágytelten kézzel rajzolt rajzfilmben, amiben három robotmozgató kutyakölyök próbál meg ■ nagybűtűt élt tengerenkei földmái között ■ felszínén maradni, miközben a

ALL STAR TENNIS

Ennek a játéknak is elég meglesztő a címe, hiszen All Star Tennis néven futó tenisztéttel már találkoztattok ■ Playstation-on, sőt még mi is teszteltük annak idején ■ egyik részét, mindazonáltal ennek az All Star Tennis-nek semmi köze sincs az évzám kitüntetésű All Star Tennis sorozathoz. Amikor meglátom a Midas Games fillirokat lescsüszveben azon nyomban a kardomból dőlök, de azt vajon nem lehetem, mivel akkor izen három-tizenegy oldal ténen figyelne ■ májuri Konzolban. A játék terjesztésében/fejlesztésében egyként a D3 Publisher is szervesen részt vett, ami igencsak meglepő, mivel ■ D3 ha nem is pontós cég, azért Japánban elég sok másodkategóriás PS2-es játék megszűlése felett bábsodkott, és bábsodkó mind a mai napig is. A szabadjáték (Free) és a bajnokjáték (Tournament) között nincs lényegi különbség. Ugyanúgy ■ izenhat az emberi képzelet szűl játékosok közül szelektálhatunk, és ugyanúgy állíthatjuk be ■ pályá talaját (salak, fűves, vagy „műanyag”), de a három nehézségi fokozat is teljesen megegyezik. A játékos abszolút el-

SNOWBOARD RACER

Sajnos a Snowboard Racer is egy D3 Publisher Midas Games származéka, ami már önmagában is előrevetíti a játék minőségét jelzőjét (siralmas). Két játéktípus került a fel a kompoti díszre, az egyik a Race, ahol a leheltségéhez képest minél gyorsabban le kell érniük ■ istentelenül hosszú lejtő aljár, és a célzalatot átközve, ■ időmérőnyitjuk után érnek a gép. A másik a Trick, ahol minél több trükköt kell bemutatni lejtők közben, és ezeket jutalmaz minél a program. Egyébként házpercnyi folyamatos rögtönz aradás után én egy trükköt voltam képes megcsinálni (amikor ■ levegőben megfogja a mukim a deszkáit), de aztán a játék demizátos közben megállapodtam, mivel ekkor itta ki a gép, hogy az R1+gombbal [Kör, Négyzet stb.] lehet ■ különféle mutatóványokat végrehajtani. A versenyek előtt egyébként néhány igénytelenül megrajzolt figura közül válogathatunk, akiknek snobbot utána meg a felszerelések (deszka, ruházat) színeit is megválogathatjuk (hogy oda ■ rohanjak). A játéknak vannak viszonylag normálisabban megva-

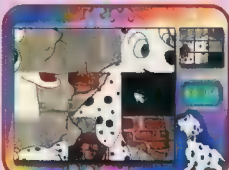
PRO RACER

A Pro szócska ugyebár az angol „professzionál”, azaz a „professzionális”, közhelyetöbben ■ profi szó rövidítése. Éleg szemtelen cég ez ■ Midas, ha ezzel a jelzővel illeti a vadiúj autósversenyes játékat, mivel ■ közel felőrs tesztelés alatt (két, ennél idő kell ahhoz, hogy a játékokatól z-ig kismérje az ember), egy olyan paramétert sen találtam benne, ami rándomhatom volna, hogy ne isen az profi van megválogatható. Versenyzni a Start pontnál kezdhetünk, de egyébként folytathatjuk is egy kimenetl állásunk (Continue) vagy részletes eligazított kérhetünk (Tutorial), ami annyiból áll, hogy egy kétszínű képményen elvashatjuk, hogy a kontrolláren melyik gomb mire való. A játékokat két nehézségi fokozat van ■ Novice (kezdő), ■ profi (Pro) (ja most már értem a játék címét ■), ehhez a két nehézségi fokozathoz egy-egy autó dukál, azaz szám szerint két autó van ■ játékból, és hogy a sorozat ■ szakadalon meg, áösszvesz két pályá: egy hosszabb (Long Course), és egy röviddebb (Short Course) kerül fel a CD-re. Leheltségünk



hátterben egy gonosz macska mozgatja a szalakat. Van itt minden: mézeskalács szív ellopása, lefartatás ■ helyi Pityke őrmester által, hatakrók történetének megismerése, de persze ■ macskák szívja meg igazán a végén. Az én kedvencem azalt hat a rajzfilmből kiment feleket fehér képet töltöz, amit részben egyes részek semmel megváltozhat, „kifesthet”.

Ugyanezeket a képet megtalálod a játékos jétkében is, it meg leheltségű van beállítási, hogy ■ gép hány része szedje ■ képeket, aztán ■ mindenki által ismert handeld játékos játék (játékok) a kép egyik sarka szabad, és ■ részeket talogalva kell kirakni a puzzle-t) szabályos szintet áll összerakod az állóképeket. A csavarokul ■ beállításokat találja (hangér) ■ az érér érzékenysége) Ez így együtt meger vagy 1 pont.



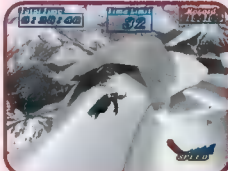
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS



hatalorodik az életszerű megvalósítástól, kisteszt elhagyott fejű néhány mozgásláziú sprite karakterek mozognak a pályán, a labda pedig ■ nehézségi fokozat beállításától függően gyorsan, illetve lassan hánny hnyitva a fizika zónás törvényein. A három pályá egyébként teljesen megegyezik, csak a talaj színe változik, és az bizony érzékeny egy olyan világban, ahol ■ SEGA Virtua Tennis-ének harmadik részében már az is jól meg kell gondolnunk, hogy melyik pályára milyen cipőt húzunk majd. Amikor talán érdemes meg megemlítenünk, az az, hogy a program felismeri és használja ■ a multipot elosztót, aminek segítségével négyen is játszhatnak. A stíft amonatszerűe azt, hogy ■ játékosban kilépéshez az R1+L1+Start-Select-et kell nyomni. Ennél van jobb még ■ régi „nem színes” Gameboy-ra is.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS



lósított részei, ilyen például a figurák mozgásai, amik ugyan egy kicsit elhagyottak, de mégis életszerűek, helyett közel hasonlítanak a valósághoz ■ fotókatra, még akkor is, ha az életben ilyen brutális hosszú (kisebb erős részeket is elvagythattuk) és magas ugrások után már jöhetne ■ életmenő bennifigye a rumos hordócskával kúszni ■ egyonértő vizsgálóinkat ■ hó alól. Ugyanakkor a pályá felépítése már nem ilyen rózsás, látni, ahogy a gép kirajzolja, és sok helyen hibás a textúrázást is. Nem játszhatom ki sokat a programmal, de a dolgok úgy néz ki, hogy egy irdatlan hosszú lejtő van, és bizonyos szakaszok teljesítése után új lejtőszakaszok, pályarészek hozhatók be. Ennél tartalmasabb szórakozás volt ■ Final Fantasy 7 snowboardos minijátéka is.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS



van a Grip-es és ■ Drift-es vezetés között választani, de lényegi különbségre ne számítlon senki, bár halkan megemlíteném, hogy azért van. A pályá rajtnak kívül négy kineztet teljesen meg egyező, csak színeiben eltér versenytörőnk lesz. A kocsak ahhoz képest, hogy elég kevés poligonalból állnak, még megválogathatók miniatúrában szétvágni is, az kíváncsi gaz az ellenfeleinkre, akik egyébként nem sok vízet zavarnak, inkább az ismerős pályávelemekkel való találkozást kerülik. Erre a programra is igaz, hogy gyatra a egész, ugyanakkor vannak olyan részek, amik kifejezetten kitűnnek az igénytelenségből, ilyen például ■ túrózárdás szelvédek, vagy a felpumpolás ■ kanyarokban. Ettől függetlenül ■ PS nyelvkörében egy demo CD-n töböt kaptunk, mint ettől a játéktól.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

1 pont

1 pont

2 pont

2 pont

CSÚNYA KEZDÉS, SZÉP FOLYTATÁS

Bár a játék nem a legújabb "hűvös" cím, hanem a 2000-ban megjelent Midnight Club: Team America folytatása, a játék mégis egy újabb, izgalmas utazást nyújt a gyenge közlekedési szabályok között. A játék fő célja az, hogy a játékos a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot. A játék fő célja az, hogy a játékos a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot.

haló menürendszerben nem lehet a játékot beindítani. Ha a játékot beindítjuk, a játék a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot. A játék fő célja az, hogy a játékos a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot.

A játék a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot. A játék fő célja az, hogy a játékos a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot.

intek a játék a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot. A játék fő célja az, hogy a játékos a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot.

ROCKSZTÁROK HA GYENGÉN MUZSIKÁLNAK



az a játék a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot. A játék fő célja az, hogy a játékos a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot.

az a játék a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot. A játék fő célja az, hogy a játékos a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot.

az a játék a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot. A játék fő célja az, hogy a játékos a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot.

az a játék a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot. A játék fő célja az, hogy a játékos a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot.

KÉTES KARRIER

Ha a játék a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot. A játék fő célja az, hogy a játékos a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot.

Ha a játék a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot. A játék fő célja az, hogy a játékos a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot.

Ha a játék a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot. A játék fő célja az, hogy a játékos a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot.

Ha a játék a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot. A játék fő célja az, hogy a játékos a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot, és a lehető leghamarabb megszerezze a városi rangot.

PILES GÁZZAL

Csúszkázni csak a kerekek, de halál a kez-





Presser Gábor jellegzetes hangján dődelgettem magamban az órákzöld slögert, midőn a két lehetséges játék közül inkább a bokszot választottam a szerkesztőségben tesztanyagnak, mivel a másik egy soklapprogram lett volna, amiről a szabályokon meg már nyitottam kívül nem sokat tudok volna mondani. Persze egy elképzelt játékról sem sok mindent – gondoltam, hiszen eddig láttam már párat, de a kezélen kívül nem sok kulánbságot véltem felfedezni közöttük. Ilyen gondolatokkal herhesen raktam be a díszeket a PS2-be, majd rezignánsan felkészülve egy újabb klónra helyezkedtem el egyvácskán. És akkor jött a hópótl! Elsőnek az niro kezdte a megjelöléseket, amiben tökéletesen ráfigyelték a felrajzolt alakok ütőket egymást ahol értek, csak hogy olyan egyedi stílussal és humorról, hogy végig vigyorogtam az egészé. Pláne, mikor egy álló alak ütélget egy előre deréktájon felvált, azonban azt a részt egy hatalmas „censored” felirat takarta! Majd jött két csú, akik egymást átkarolva úgy ütötték egymást, mintha csak beszélgettek volna, mikor pedig az egyik észrevette a kamerát, lassított a tempón és zavartan vigyorogott, mire a másik is felcsúszott az elfoglaltságából. Hozza, ez igen, ez kell nekem! Végre nem valami húcaprogram, vegye vitke valami életet az unalmas és egyiskü bokszjátékok közé. Bár ilyenkor szokott lenni, hogy a felkündezés alábbhagy azonnal, mihielyt az ember bekerül a világos arnyaló, de az az eset most nem következett be, sőt! Egy olyan rika jó kis programot sikerült megkapnom, amit végre lett volna nem megismerem személyesen és lemaradni róla.

Az izgó-mozgó betűkkel variáló főmenü is nagyjából a szokásos, tehát kommersz dolgok közül lehet indulni. 1. és 2. játékos küzdelemben, tornán, de az egyedi (Survival) mód, ahol élelcsk felállítás nélkül kell végigvernünk a mozgást, és egy tréning lehetősége is adott a harc reflexek betanulásához. Ezek tényleg a szokásos dolgok, 1-2 személyes bokszozás és tornához válogathatunk az egyedián kivételével 14 karakterből (lét rejtejt), és valószínűleg a karakterek közül kiderül az a Nagyzezel, kivéve persze a Tournament módban. A harcokos ártekai is szokványosak az erő, sebesség, küzdési távolags és mozgás.

Nem szokványos viszont az emberek kinézte, mert van itt vérsz, vörös haja, ir gyerekl, kellesse domborulatokkall ellátott testényszerű, zöld hajú izompaszina, egyiptomi fársz, öntudatos amerikai kályk,

buddhista fárszcsatában), börtönudvaron (ahol rácsokból van a ring), vagy akár egy katonai táborban is, szurkoló katonákkal körülvéve.



gokat, amik ha elérik a maximumot, akkor a míténk a közepén éppén felhátr extra képesség (ha ellenfélünk éri el előbb, akkor az övé lesz). A főmenü Power Ups pontja alatt leírást is olvasgathatunk ezekről az ikonon jelzett cuccokról. Ha félle van, mindegyik három erősségi szinten, amit a csallagok színe is jelöl. A kesztyűnk mérték oldalán álló kaphat extra erős ütéseket, meg nehezeztethet a dalgát autamatikus elpésszel, kitérészel, márgekkel operálhatunk, gyorsíthatunk magunkon, szuper ütéseink lehetnek, valamint automata kombókkal sorozhatjuk meg szegény figurát. (A kezeles nagyjából ugyanilyen Gamecube-on is – természetesen más gombkombinációkkal, mivel a kis kockán is hozzáfértünk a stuff.)

A Black and Bruised meg egy KO Kings, vagy valami hasonló keményebb bokszprogram, de nem is ezzel a céllal készült. Talán egy Auto Modelistához hasonlítom, ami ugyanígy Cél shad-det technikát használ, és ugyancsak nem volt szimulátornak nevezhető, mindazonáltal kellemsen elszórakoztató vele az ember. Ez a bokszolási vizuálisan olyan közelített nyílt, hogy félle van ötlettel és humorról, különösen a „Boxer’s life” réss, ami azért lehetett volna hosszabb is, cífelle adventure szinten.

A grafika nagyon jó, remekül eltalált színekkel és mozgáskultúrával, aminek a kezével „utánhúzás” motion effect is jár (fehér, elhálványuló csik a suhánál akár vagy kar után). Vért sem kapunk, de ez sem illene a rajzok környezete, van viszont vizuálisan sötét vérfolyás az arcon. A mozgólattó szépek, csak néha pici kapkodások, az animáció meg finomhatók volna talán. A

ILYEN A BOKSZ??!

élelcsk tudást próbálógatni, mikor egy lopakodó alaposan fejbe kü... dobja, az előlévő pedig egy ugyancsak szemrevaló bagyosk. Nadine annyira vidék, hogy kitérőket nem mardárok, csücseregnek a feje körül, hanem patkók. Pharaohnak az egyiptomi operatőreknak (vagy színesnek) is a nővel megrekednie első feladatok gyantát, viszont az a nő körülbelül 130 kiló, felelmekesek üt, és szép éneklengem nyögése, ha betárolt neki egy-egy ütéseink. Pharaoh csücsög paramókall lal K.O. eseten, és mímia szájban fúcsok a földön, azaz a mellén összalculva. Ilyenek tehát a játék szereplői és a hangulat, a többi nézzétek meg saját szemetekkel, megérint!

A kezéles megjelölésen egyszerű. Nyolcéle ütés van – természetesen kombóként is használhatom, amiket a gombkombók tudunk előhozni, plusz nyomhatjuk mellé az R1-et is (így lesz nyolc), amúgy az R1 csak brinnagban az első védkeszlet jelenti. A másik védekezés gomb az L1, de az is kombóindítóval együtt az R1-tyel. Ha kiütünk minket, az X gyors nyomkodással kélhetünk fel, amennyiben a 9 előtt elárjuk a jellő a csik végt (minden újabb kiütés nehezebb a feladatok moga után, a harmadik általában az utolsó). Egyetlen speciális gombunk az R2, ami a power-up aktiválása, meherthogy ilyen is van ám! A megszerzéséhez csupán ütünk kell a gaz elfeleltet, mert a betárolt ütéseket után kapunk csik-



MARTIN BESEZLŐ!

Tök hasonló lehetne volna a game kibővítés utána, mint Dzsón: valamely igrú gyerekl-rika boksz órástéger színlapon (valamennyi szerint konzolon bokszok máshoz, de az szagiaron saját véleményem). Csik ütögetem, aztán értékeltem: konzolon bokszolt kiüvöltés is bírógát, de az a stuff kaja jó néz ki és pontos! En olyan 6.5 körül lehetnek azok nek (ami nem is rossz), mert nem olyan unalmas benne a pafozásod, mint mondjuk egy KO Kings-ben...

A B&B azonban nem csak síma cséletpárat ad lefeltségeket, és ezennel mindenki figyelmébe ajánlom a Boxer’s Life menüpontot, ahol minden sportoló egy egyénre szabott, hat színelnyből álló kis történettel bünyöztethet végig a játékelnyalulathoz. Hűten itt is komoly poénokkal találkozhatunk, és habon megismerhetjük embereinket is a kezdőkör kapott kis bemutatással. Ez ir Mickey McFist például egy nagy arra bírd, hogy Bronto (a legyene) a nyaka körül csavart egy bór-székelt, és első feladatra ezért nevettem meg. Kruckles Nadine, a bájos vidéki kislány pedig

MAJESCO	
MAS VERZIÓ: GC	
1.0	1.0
2.0	2.0
3.0	3.0
4.0	4.0
5.0	5.0
6.0	6.0
7.0	7.0
8.0	8.0
9.0	9.0
10.0	10.0
11.0	11.0
12.0	12.0
13.0	13.0
14.0	14.0
15.0	15.0
16.0	16.0
17.0	17.0
18.0	18.0
19.0	19.0
20.0	20.0
21.0	21.0
22.0	22.0
23.0	23.0
24.0	24.0
25.0	25.0
26.0	26.0
27.0	27.0
28.0	28.0
29.0	29.0
30.0	30.0
31.0	31.0
32.0	32.0
33.0	33.0
34.0	34.0
35.0	35.0
36.0	36.0
37.0	37.0
38.0	38.0
39.0	39.0
40.0	40.0
41.0	41.0
42.0	42.0
43.0	43.0
44.0	44.0
45.0	45.0
46.0	46.0
47.0	47.0
48.0	48.0
49.0	49.0
50.0	50.0
51.0	51.0
52.0	52.0
53.0	53.0
54.0	54.0
55.0	55.0
56.0	56.0
57.0	57.0
58.0	58.0
59.0	59.0
60.0	60.0
61.0	61.0
62.0	62.0
63.0	63.0
64.0	64.0
65.0	65.0
66.0	66.0
67.0	67.0
68.0	68.0
69.0	69.0
70.0	70.0
71.0	71.0
72.0	72.0
73.0	73.0
74.0	74.0
75.0	75.0
76.0	76.0
77.0	77.0
78.0	78.0
79.0	79.0
80.0	80.0
81.0	81.0
82.0	82.0
83.0	83.0
84.0	84.0
85.0	85.0
86.0	86.0
87.0	87.0
88.0	88.0
89.0	89.0
90.0	90.0
91.0	91.0
92.0	92.0
93.0	93.0
94.0	94.0
95.0	95.0
96.0	96.0
97.0	97.0
98.0	98.0
99.0	99.0
100.0	100.0

1-2 játékos
memóriakártyák (4KB)
analog iránító (dual shock)

vs stílusos grafika, pónos játék
x több plusz dal és leletek benne
a bungen kiut

7 pont



Azon gondolkodtam, hogy a tesztalányról – amellyel már az első képek látnak kiakadnak a játékosban egy a későbbiek folyamán makacsul változni nem akaró vélemény – egy oldal jelenlétemben kell értékelnem, miközben az arcade autósversenyesek jelenlegi uralkodója, a Burnout 2 (mekkora isen!) csak mintegy megáldozó fél hasabot kapott az analógiáján. (En két oldalon akartam hozni, a tesztelő akoriban meg csak fél oldalas cikkekre volt kötelezve... Martin) Az első képsorok, majd pár futam után viszont már azon kezdtem el filézni, hogy mit fogok egy teljes oldalon keresztül írni, mellébeszélés nélkül erről a gyökerek nélküli vadhajózásról, az Ubi Soft belső fejlesztéséről. Továbbvittem ugyanakkor a gondolatmenetet és rögtönztem, hogy nem renecs ember vagyok! Kényről lesz ugyanis az értékeztést elkészíteni, mivel a játék összes lehetőségeinek, valamint sokszor kényszerű, erőltetett opcióinak a kitárgyalása nagyjából pont egy oldal tesz ki, annál semmivel sem többet.

Törtélethez a farma, szokták volt mondani, az Ubi legkorábbi gondolatában jelenleg mindenki Sam Fisher urat és kalandjait köti, felidézve a kellemes játékokat emléket. Rágtán le is téri viszont a jó kedélyállapotokat a PlayStation szintű bevezető animáció, és az az az, mert ez egy az előző generációs gépek szintjét idéző képfolyam, hanem azért, mert ezt azért megiscsak egy nextgen konzolra készült fejlesztés. A főmenü elérése előtt a játékosok neveinek beállításával kell megismerkedni; műfajait viccesnek érezték magukat a francia fejlesztők: a három

beállításával vesztegetni az időt, maximum ha kell játéklórást lehet még itt menteni vagy éppen betölteni. A kidolgozatlan, pótfutóval egyszerűsített menüben rejlik állítási lehetőségek kizetesebb áttekintését megelőzően kicsit, majd sokat várva, hálhó a szokásos és fiktív egy arcade játéktól szinte kötelezőnek mondható demozgatók beindul, mutatható valamit a játékból. (Csak nem indul be, csak nem indul be, mindössze az időmet pazaroltam.)

A lehetőségek közül az utolsó választás, hátulról visszafelé próbáljuk meg felszárítani a C-alkotulni csak nem akaró érdeklődést. A Credits menüpontja nem igazán voltam kíváncsi,

állításokról van módunk.

Quick Race – az összes lehetőséget magában foglaló klasszikus játékmód, melyben a későbbiek során bemutatásra kerülő power up tárgyakat valamennyi pályán kipróbálhatjuk, presztizsünk (Prestige) növelése érdekében.

Countdown – megfelelő számú checkpoint elérését célzó, ellenlétségek nélküli mód, melyben az idő végsően fog. A helyzetet nehezítendő, hogy

Championship szinten power upok nélküli mód, azaz a kiláncszelések, hogy ellenlétségek bizony szép számmal vannak. Gyekzenki kell minél több bajnokaságot meg-



King of the Road – boost, bár rövid időre, de dobatesben mértékben növeli a sebességet.

All In Wonder – olyan mint a Head & Shoulders, kető az egyben: ideiglenesen bár, de mind a sebességet, mind pedig a tapadási növeli.

Invulnerability – szimpla sebezhetetlenség, mint a Chase mód-beli rendőrautóval. **Repair** – menet közbeni javítás, a rangolási mértékét csökkenti.

Instant Penalty – nehezen irányíthatóvá teszi gépjárműt a kormányzatóság és fékezhetőség befolyásolásával.

Inverted Controls – ellenértés kormányzatóság, felcseréli az irányokat.

Boost – ráadás, melynek hatására kerülő autók egyszerűen kikapcsolnak.

Oil Slick – olaj, a ráfutott gép szépen kicsúszik, vagy ha nem, akkor nehezen kormányozható válik.

Nails – szögek. A kormányzatóság ideiglenesen bár, de jelentősen csökkenti.

Chop Buster – a gépkocsit motorját leállítja pár másodpercere.

Instant Spin – kipörög a ráfutó autótól.



alapállásban felkínált név egy olyan filmtörténet mekretmével idéz, amelyet nem igazán kellene szórni venni! egy első ránézésre kétes minőségű játékok. A rossz és a csúf neveket valamelyiknek kiválasztása, illetőleg ártása után persze nem kell felhasználói profil

MARTIN BEJELZŐ

Többször, több ember szájánál is hallottam már elhangyni ugyanazt az óvintózási kérdést: miért nem tanulmányozzuk a fejlesztői a Gran Turismo 3-at, midőltől autós game készítésbe fogtunk? Jó, jó, tudom, ugyanazt a formát nem tesz dolog leírni, és nem is könnyű feladat, de ezzel is tisztában vagyok, hogy legalább kitérőztél stíli isse megpróbálni. Innába, mint ilyen A kategóriás sluffokat kiadni...

szisztemáig azért be kellunk tartani, de ismerős nevel nem tartalmazva az hamarjában le is löttem. Nnno, meg is érkezik a lentebb már említett nyert, a legjobb indultól is csak erőltetnek nevezhető Options almenü ágasb valószínűségi lehetőségei közé (Videó – kép beállítások között, Audio – zene, hang-

nyerni, hiszen kizárólag itt lehet unlockolni pályákat.

Time Attack – az egyedüli ellenséges az idő, az egyre jobban részézők ellensége saját leggyorsabb körünk „szelleme” sarkall (Ghost op-pont).

Last Man Standing – legfontosabb arra ügyelni, hogy minél kevesebb sérülés érje járműnként, – így, mint az ellenfélt, ugyanis az idő talpon maradni legyen így a pályán. A járműnk menet közbeni javítására nincs lehetőség.

Sudden Death – sem teraptérjátékok, sem ellenlétségek nem lehet nekiküldni, mert az a verseny azonnali befejezését jelenti. Power upok alkalmazhatók.

Be Race – nélcscs, megfelelő tapadásiattal kell rendelkezni (Prestige) a kinyitáshoz. Egyetlen, felbontott mesterséges intelligenciája egy ellenfélt szemben kell győzelmet aratni.

Chase – átlagos erősségű ellenfélt, egy rendőrt ellen kell felvenni a kusztyú. Power up cuccok közül rá természetesen egyik sem hat.

A power upok: két csoportra oszthatjuk őket. Az egyik csoportba azokat sorolhatjuk, melyek saját a járműnkre vannak valamilyen játékosnyattal, a másikkal pedig azokat, amelyek támasdara alkalmaznak. Menet közben a pályáról kis dobozok formájában szedhetjük le őket, a bal alsó sarkjában láthatjuk azt, hogy éppen milyen van a birtokunkban.

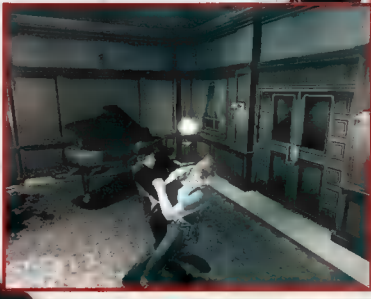
High grip – járműnk tapadási növeli jeleltés mértékben.

RESIDENT EVIL DEAD AIM

Egyre ritkábban kapok a Mártírtól PlayStation 2-es tesztnívókat, amikor aztán hogy nehezen kiindulok az anyagoknál néhány oldal, akkor meg rendeztem gyökérben áncolás és dedós mászkálás anyagokat big csak rám. Valami akkór kifolyólag azonban a Capcom Gun Survivor szériájának legújabb darabját valahogy mindig nálam költöttek ki, és ez most sincs másképp. (Ez alól csak az első rész volt kivétel, amit még a Veress Miklós tesztelt anno.)

Aki nem tudná, annak gyorsan összefoglalódnám: a Gun Survivor egy olyan sorozat, ami szervesen kapcsolódik a Capcom két nagyon sikeres (csak azért nem írhatom, hogy a legcsinosabb, mivel a Megaman és Street Fighter is Capcom játékok) program szériájához a Resident Evilhez és a Dino Crisis-hez, de az ott megszokott külső nézetet felváltotta a belső első személyű perspektíva, és az erős fénypisztolyos támogatottság. Az első Gun Survivor játék még az egyes gépeken jelent meg 2000-ben, majd ezt követte egy elég gyenge PC átirat (csak a távol-keleten), és a Resident Evil játékokban megismert történet egy mellékszálról göngyöltette fel. A RE: Gun Survivor 2 egy évvel később már PlayStation 2-ön látta meg a napvilágot, és egy igen furcsa egyvelege volt az előző hagyományos Resident részeknek, külön sztori nélkül a RE: Code Veronica helyszínein kellett áldokolnunk a ránk támadó élőhalottak és egyéb lánycsodák körül. Nagyon sokáig nem is tudtam hova tenni a stúfi, míg nem az egyik kedvenc internetes oldalam olvasgatója választ kapott a rejtelmyre. Ezek szerint a REGS2 a Code Veronica két sztorivalna közé tartozik: amikor Chris még nincs a szigeten, de Claire már elhagyta azt, és a rablatyilára kapcsolt repülőgépet az antarktizi bázis felé repíti a duó, a lány elalzik, és az előző napok borzalmai álmódja újra. Innen tehát a sok ismerős mégis logikátlanul egymásba kapcsolódó pályarész, szereplő, és főellenfél, hiszen Claire agyának összekuszálódott vizuáliszerző rémálomban tevékenykedtünk, ezért volt például állandó visszatérő Nemesis is, a Resident Evil 3-ból. A harmadik Gun Survivor játék tavaly jelent meg, és ezúttal a Resident Evil testvérzáróját a Dino Crisis játékokat vette alapul. Teljesen új sztori kapott a belső nézetet

játék, ugyanakkor csak régi szereplő is feltűnt a történet egyes részlein. Ennyit mind elvesszem a fonalat a Dino Crisis játékoknál, a sok dimenziós meg időgöngyöltesen meg szokott kavarni, és a végén már azt sem tudom, ki ki-csoha, hol vagyunk, és mikor. Érdekes, hogy a program Európában és Amerikában is szimplán Dino Stalker néven jelent meg. Ez tehát a mály, de így látszik, a Capcom a játék kihozatalát a témát, tartja meg az évenkénti megjelenéshez, és már 2003 első negyedében a piacra dobta Japánban a Resident Evil: Gun Survivor 4-et, Heroes Never Dies címmel. Az európai megjelenésre még várnunk kell néhány hetet (először is, hogy csak a nyári szünetben tehetjük rá a kezünket), mivel a cikk megszületésekor még nincs az öreg kontinens boltjainak polcán



járójára vezetnek, ahol Bruce meg is találja a tolvajt, aki más, mint Morpheus D. Duval, az Umbrella egyik vezetője.

in a játék, amely Európában (és természetesen Amerikában is) egyszerűen csak Resident Evil: Dead Aim néven kerül majd forgalomba. A teszt is egy, a Capcom-os Sam Bruce által személyesen a Mártírnak címzett előzetes, de már teljes verzió alapján készült.

(Na közből között ezért is jó az 576-nál magasabb, ugyanis az országban sehol máshol nem találás ennyi előzetes, cédés CD+1, DVD+1, marketing és PR menedzser személyes ajánlásával, mint a Márti titkos fiókjában.) Most például kapott egy olyan stúfi, amit USB kamerával kell irányítani, de erről majd beszélek a maga.

Nagyon kíváncsi voltam, hogy a legújabb Resident-es Gun Survivor után a Capcom tovább tud-e lépni, mert ne szépségünk a dolgokat a GS2 elég siralmas lett. Semmi sztori, G-Con2-vel irányíthatatlan, nulla videók, és a közjátékban is csak félrebotlás volt (a szereplők nem beszéltek), bár látni, hogy egy játékműve átiratból volt szó (összem). [A Dino Stalker már jóval összerakottabb darab volt] A Dead Aim legnagyobb újítása (számításhoz van neki az előző részekhez képest), hogy szakítva

addigi Gun Survivor játékokban megszokott állandó belső nézetet, ezúttal felváltva

változó használnak a külső illetve a belső perspektívát. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy a szereplőket külső nézetből határozzuk meg, mint egy hagyományos Resident játékban, és csak akkor kell belső nézetbe váltanunk, ha lövöldözni akarunk. A játék főszereplője Bruce McGivern egy nagyon titkos amerikai ügynök, aki Európában, pontosabban Umbrella Franciaországi érdekeltségei körül szágulász, ahonnan nem sokkal a Raccoon City-ben bekövetkezett szörnyű események után lába fel egy nagyobb adag T és G vírusnak. A nyomok az Umbrella egyik óceán-

ma eznie egy kísérleti vírust, aminek hatására teste forrni elváltok (nem akarom a poszt feljenni, de a vírus, amit magába nyom, nőt DNS-eke tartalmaz...). Időközben a legénység nélkül maradt óceánjáró belerohan a szárazföldre, úgy hogy a történet a Morpheus irányította titkos laborban és rakétalövő bázison fejődik majd be az órák fókuszán ugyanis ELEG nagyra írta elképzelési vonalka).

FÉNYPISTOLY VAGY DUAL SHOCK2?

Teljesen mindegy, hiszen a Dead Aim az első olyan GS játék, ami tökéletesen irányítható a gépéhez járó kontrollerral és a külön megvásárolható G-Con 2-es fénypistollyal is, ami elég nagy, mivel a sorozat előző részei, még a kényű és kézre álló irányítással hívták fel magukra a figyelmet. A szereplőket a pistoly markolatán található d-paddal irányíthatod, belső nézetbe a rovaszálló váltóval, és (mily meglepő) ezzel is lehet. Az a gomb (a pistoly jobb oldalán) az akciógomb, ezzel tudsz tárgyakat felvenni, ajtókat nyitni, zárakat akasztani. A B-vel oldalsóan tudsz. A támadások elöl ki is tehetjük, ha időben B-nyomunk, illetve lehetségesünk egy 180 fokban fordulatot is, ha gyorsan egymás után kétszer nyomjuk a „le” irányt. Ha mégis elkapott, akkor is megpróbálhatunk kiszabadulni a fogadósok, csak nyomkodjuk dilynős módjára az akciógombot. Amennyiben meg van már a helyszín térképe a SELECT-lel tudod elhagyni, míg a START-tal a menübe lehet belépni. Ezen kívül tudsz fegyvert váltani, tölteni, illetve győ-



gyébként egy kicsit szőnt, mert a fickó másodlagos ránkérésre sem tűnik egy laborkutának, de mivel ezt a Sam-tól kaptam faxban olvasom, higgyük el neki). A haján azonban elszabadul, és pillanatok alatt letárolja a teljes legénységet, személyzetet és utolsókat is a vírus, és hogy az életünk ne legyen túl egyszerű, a portiba beszámít még egy harmadik játékos is, a kínai titkosszolgálat ügynökje Fongling. Jól meg is kavarja, amit meg lehet kavarni, és Morpheus helytelen magába feccsen-



A VADÁSZIDÉNY MEGKEZDŐDÖTT!



dolt vírus végtelméke. A játekok három nehézségi fokozatban kezdhetjük el: az easy irredtisan könnyű (főleg a japáni verzióban), szinte sérhetetlen az emberünk, a normál már valamivel nehezebb, ez leginkább az ellenfelekbe pumpálandó muníció mennyiségében mutatkozik meg, míg a hardot csak a lefontatikusabb tudom ajánlani.

A jótékony foglalkozástól és a lehető legbizonyos pontoktól, más a jótékony mentünk, lehetőségünk van, így meg kell érteni helyszínen járhatunk be az emberünk, mint az eredeti jótékony, bár lényegi különbség nem tapasztalható az újjászervezés. Még a videók is így rendezték, hogy bármelyikkel játszva se kelljen a tartalmát megváltoztatni. A közérlelő egyetemes és lesz mindenki számára szimpatikus (nekem is), foglalkozni meg így részlelő a 's' szót, a 't' szót, a 'k' szót, a 'k' szót, a 'k' szót. A karakterek kidolgozásában egyes hiánypótlások is fellelhetők: szörnyeteg, amikor Bruce előzött neki a közéletben, de a nő Tyranné átváltozott Morpheus

gén, amikor a nagy értékelő a teljesítményszámbat
és, besorol, az első végjelzőszámkor két óra
egy perc volt az időm, amit aztán jócskán
egy óra alá nyomtam, igaz könnyű foka-
zatos jótésztem. Ezzel és a hibával
együtt is bátran merem ajánlani min-
den RE fanak, mivel a RE világára
jellemző a sokféle vélemény és Resi-
dentek könyvé feladatok és kiské-
p (már elírte tudta az ember, hogy
honnán fogtak tőmadni, vagy
hogyha az adott tárgyat felszedi,
biztos, hogy odakint feleléd
az összes idős mozdulaton
hulla, vagy hogy jópöge-
stünk megint tévednek,
amiért kedvelik az embre-
ket s sorozatát, ebben

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



kialakulócska igencsak" középmézőny
helyezkedik el, nincsenek leszakadó végtag-
ok, átvértesek, bár arról gondoskodtak a
készítők, hogy "kacska ingotag járdásokba"
kifolyók, egyeztató hullámzó mozgást vegye-
nek fel, így meghatározó beácsolások. Szó-
val, az új ellenfélre számíthatunk be a szokásos zombikból, csupasz zombikból,
és hundertkelt fogunk találni, azaz
egyetlen új ellenfél-
munka számító béka-
szőrű Glimmer-
ken kívül. Jópo-
fak viszont a fő-
ellenléteket: "csőpos Tyrant,
a dagadt Tyrant
vagy a női
Tyrant mind-
menny egy mutató-

[illegible]

nyitányi magodon. A felszedett tárgyakat nem kell külön a menüből kiválasztani, ha rendelkezünk a cuccal, azt emberünk magától használja az adott helyen. Az eddig RE-játékoknál előrehaladtakohoz (nyitányi 1) is »magától«¹ érkező tárgyakat lehet használni, vagy az adott helyre, így például a kocsira, vagy az asztalra, a konyhába, a kávézóba, a gyűjtemények is mindössze egy helyet foglalnak el az inventory-kban még akkor is, ha épp egy tárgyait van nálunk beléltük. Sajnos korlátozott viszont a felszedhető tárgyek száma. Néhány solt alól csak rendelkezésünkre, hogy ado tárgyat kapjuk, úgyhogy jól meg kell gondolni, épp milyen tárgyeket vihetünk magunkkal. A felszedés nemcsak a játékok szíves pizsolyatöltésére lecsökkentse valami zsinobábra. Nem a legkényesebb fokozat válaszol a játékoknál hamar el is fogyhatnak, az aggodalomra nincs cse, általában minden helyszínen egy-ek két olyan szoba, ahol »mentések kint!« (az irógépénél) és az ezúttal nincs szűkösök (szalagok), azaz a játékok szíves pizsolyatöltésére, azaz a játékok szíves pizsolyatöltésére. Úgy fejezhetek el a játékban »találkozhatnak a játékok során: a szíves pizsolya, a feladatok szíves pizsolya, »shouton, a gépvezető, a gránátvető minden RE-játékokban benne volt, talán csak a hangtompítás stílus-terjedés külön megemlíteni, amíg ugyanazt a »szíves pizsolya«² használják, és nem csupán az, hanem kelljen fel a kóborló zombik figyelmeztetésére, hogy milyenkor a nagyobb tömegszámban, (egy ellenfélre) a nagyobb tömegszámban.

[illegible]

MARTIN BELESZÓL!

En konkrétan nem sorolom a pisztolyos Resi jötték a „rendes” Resident sorozatba, mert színtelen arcváltozásokkal lehetne táncolni szuffokált és csúszó Jris és Jili főszereplésével, de ettől függetlenül respektálom őket. Elég jól jöttek ezek a programok, látnyos a megvalósításuk, nagyon szórakoztatóak – úgyhogy ha bírod az efféle puffogtatás-csúszások bűt, gondolkodás nélkül zizegni: ról Autó zizegni és PRG tanak na, ennyiből szórakozni!



RESIDENT EVIL: DEAD AIM

CARBON

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

10

székely	jo
latszhatóság	jó

[illegible]

zene / hang jò

hangulat: Jó

1 Játékos

X nagyon rövid

7. Export

7.5 pont

szörnyű titkáról, és megérthetjük végre: mire fel az időutazás, s beugró emlékek és a sorozatgyilkosok...

A játék sava borát ugyanis így igen különleges tényező szolgáltatja majd: különféle, nem rendhagyó gyilkosságok áldozatainak lelkeit kell babusgatnunk. Ezen áldozatok valómélete csúnya és rettenetes halálú halott, természetesen tehát, hogy a testből kiszabadult szellem nem tud a túlvilágra térni. A gyakorlatban ez annyit tesz majd nagyjából, hogy egy kedves kis tárgyat kell keresnünk, ami köthető az áldozathoz, ezzel megnyugtathatjuk a lelket, és az, nyugodtan térhet az örök vadászmezőre. Amikor ezekben nem szabad elfeledkeznünk az őket meggyilkoló sorozatgyilkosról sem, hiszen előle egy jó ideig csak futni tudunk majd – megküzdési vele pedig a pályák végén lesz lehetőségünk.

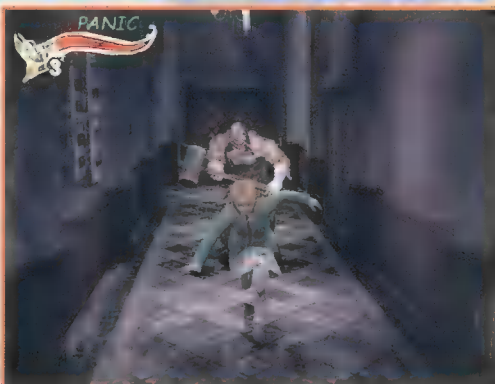
HELYZÉS

Pár szóban válaszolnék az irányítási lehetőségeket is, bár igazán nem lesz nagy ördögösség hozzászokni, annyira kézenfekvőnek lesznek a gombok. Az analóg karral értelem szerűen majd mozgani fogunk tudni, míg az X a szokásos akciógomb lesz: használni, vizsgálni, elrejtőzni. A Nygét nyoma tartásával sétáló üzemmódba kerülünk, a Kérel pedig először guggolásra helyeszkedhetünk, egy plusz irányt mellényomva pedig négykézlábra ereszkedve mászhatunk. A Háromszóggal éppen kezünkben lévő üvegcsérel locsoghatjuk a szentelvizet, az L1-el pedig a térképre vehetünk egy pillantást. A Start a szokásos inventory képernyőt hozza be, ahol a feljegyzéseket, és talált tárgyakat lá-

[Tudod, hogy van az, Peti-kém: az ember lehet szélvédő, és lehet bogár... Martin :)

Megjelenítés: Mert bár ugyan az első két részhez képest ardtól különbségekkel vélhet felfedezni avatott és avatott szempár is, azt azért nem árít figyel-münk középpontjába állítani, hogy a két verzió között egy egész generációnyi géppark van, és a PS2 lehetőségeihez képest a Clock Tower 3 azért nem nyújt maradandó élményt. Bár a csatáértépre legyen mondva: a főszereplő valós árnyékolása és a fényviszonyok teljesen tökéletes kidolgozása nem mindennapos, plusz az ötévesetét szolgáló FMV videók is teljesen a helyükön vannak (minőségben, képen és hangban egyaránt), ám egyes helyszínek kontárszaggány kidolgozatosságára semmi-lyen kibávit nem tudok elfogadni: így hiszelnek gyakran szűke- és átvágászatokhoz – így minden valós kalandelem jött a játékból.

Irányítathóság, játékosítás: Külön érdekessége a játéknak, hogy szép, néha már zavarba ejtő Gyűrűk Urak tárgyutató pedig empyre van, ami egyrészt meglehetősen jól áll neki, másrészt pedig



akad 1. Ez azért egy olyan sajnálatos visszafeladás, ami sehog-
y nem tudom jó szívvel venni, még akkor sem, ha valószínűleg a buta
amerikai vásárlók emiatt az alkatlalt verték a földhöz örömmel...
A lineáritás, és a tárgyak felvétele megint csak a negatív sorony-
hozatalát növelte, hiszen a kulcsfontosságú tárgyakat használni
kellett – egyszerűen a program automatikusan figyelmeztetett rá,
amikor első kellett venniük, mintsem hogy kombináljunk, meg ne ad-
jsten több logikai feladatot is meg kelljen adnunk. A legnehe-
zebb problémát az jelentette, hogy végigégyensúlyozzuk egy pillán,
vagy hogy a gyilkos által diktált tempo következtében bekövetkezett
pánik állapotban normálisan tudom irányítani a karaktert. Ezek az
apróságok azonban számomra kevéske voltak az idővesztéshez.

Hanghatások, zörejek: Érdekes, szívfalja jelen játéknak a
hang és zörejek, ami inkább sikerült keserűsége, sem mint korzsa-
kalkitóra. Az első pályán hallható zongorabetei még úgy ahogy
hallgatható, de ami a későbbi szakaszokon felcsúszó, az néha in-
kább emlékeztetett egy szobában köröző legycsapóra, mintsem
zenei alkalatslással. És utóbbi teljesen komolyan mondom – az
egyik pályán vekony sipolás, és zümmögés idegesíti csak a játékost,
ahelyett, hogy belebáthetünk magunkat a cselekménybe teljesen. A
másik negatívum az audio szekción a szinkronhangok érdek-
telisége volt, egyszerűen monotonul, az ötéves félén hűnyobban beszél-
tek hozzám a szereplők az animációkban, és ezt nem szeressük...

Végítélet: Azért közepes tehát, mert semmilyen kiemelkedő nem
tudott produkálni, ami miatt maradandó alkotásként kezelhetünk.
Egy átlagos grafika (1-2 jobb effekt), egy átlagosnak mondható 10
órás játékidő, és egy átlagosnál semmivel jobb történevezetés.
Ami ezt ellensúlyozza az pedig ropogtat apító, ám sokféle bosszantó
híró és lövedék, aminek látványosságát tényleg csak belekérlek. És
csak a tényleg kedvelőit írom elétek, mert féls, hogy az első
fog elvenni ezek után ezt a játékot, aki amúgy szerette volna. Né-
hány átkötő történetek úgy viselkednek a karakterek, mint valami
bohócok, vagy túlártoklító színezőszólamok – egyszerűen – lehe-
tősen komolyan venni a alakításukat – ezáltal ugrott az egész hangu-
lata. A kamerakés szintén hagyott kíváncsiságot maga után, hiszen
amikor nem kellett volna, akkor az operátor csavarodott, mozogt és
követett, ha éppen áteshetett helyzet volt baracok az egyik sarokban,
majd befelémenél a vele szemközti kezdte mutatni az szemé-
lyek – én meg szerencsétlenül kávéfogtam ugyan azon 5 méterre
odafelé, miközben a gyilkos ott volt a háttérben... A rekordre-
fő mentett állás, a kilóztó egy siklon történő feladatuladogatás,
ugyan arra – sémára épülő felállások pedig már
tényleg csak olyan zűrzavarok, melyek a fenék
tükében – igazán tudtak tovább romolni ked-
vemet. Könnyű szárazokozni tehát, azonban
komolyan venni nem szabad a Clock Tower 3-at.
Ahhoz túl közepes...



hajukat kategorizálva – vala-
mi a főmenüből elérhető beállítás-
lehetőségeket is elvégezhetjük új-
jén.

ÍRTELKÉZÉS

Igen érdekes élmény volt szembesülnöm a Clock Tower harmadik
részével, hiszen az előző két PlayStationos epizóddal imádom ját-
szani, és végig is játszottam a lehető összes módon, így igazán
nagy örömmel szolgál, amikor mentárom rám
tesztálta a feladatot, vezessék be titeket is ebbe a
misztikus világba. Fel is spantolt randesen az in-
formáció, hogy „antikalk” grafika lesz a cucatát,
így csak gonoszul dörzsöltem a kezemei haszale-
menet, alig várva, hogy behelyezhessem a koron-
gát a feleke ördögösséimérbőbe. A csodás szon-
zonban akkor ért, amikor az az úgymond „antik” ef-
fekt csak a játék anjórát demójában kapott helyet.
Seboj, ha majd én is olyan öreg leszek és tapasz-
tali, mint a nagy M, talán majd én is megtehetem,
hogy véleményem mondták a játékokról egy újság
hasábján, apró kis ábrákban a bal alsó sarok-
ban, ám addig még bizony be kell érnem azáltal,
hogy bizony néha csodálások érthetnek – embert.

MARTIN

Clock Tower és Bogó Peti – elválaszthatatlan
fogalmak az 576 Konzol univerzumban!
I Ahogy kezemből kaptam a játékot, rögtön tud-
tam, hogy fel kell tennem lap-1, hisz ki tudna
szóvalhatóság leszetit írni arról a stúdió, mint
II A korábbi részekből kiindulva még várunk
is egy hónapot a teszt lezárásával, hogy má-
jusra is maradjon valami jó anyag...
Hóááá...

azért erősen plágium szaga van a dolgoknak. Minden esetre, ha azt
nézzük, hogy lineáris mivolta miatt, egyetlen egy szereplő, és egyel-
len egy bejegyzés látható csak – akkor azt senki – sem viathatja, hogy
örösi visszalépés volt a játék elődijéhez képest. A szintén csökkens
rejtéshelyek száma, és menükései módok sem tettek jót a játéknak,
hiszen míg a Clock Tower első és második részében majd minden
szobában volt 3 vagy 4 olyan eszköz, illetve tárgy, amivel megüz-
hattunk egy kontronálótól a gyilkosoktól, most jó ha 2-3 szobánként



CLOCK TOWER 3

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

közepes

közepes

közepes

közepes

közepes

1 játékos
memóriatartomány (576K)
analog irányító (dual shock)

✓ real time árnyékolás és hűtés
X nem tud igazán féltelmes lenni,
kiszúrtak belőle a kalandelemek

5 pont

Keresd a



mozimagazin® -

DVD melléklettel is!



A VOX mozimagazin® 2003. májustól 2 különböző DVD melléklettel is megvásárolható: vagy a *Jelek* vagy a *Szörny Rt.* című filmet találhatsz DVD-n a lap mellé csomagolva



A **DVD** mellékletes magazinhoz a szerkesztőségben is hozzájuthatsz a készlet erejéig.

1037 Budapest
Zúzvara u. 5.
Telefon: 436-7140
info@vox.hu



MÁJUS 20-TÓL MAGYARORSZÁGON

is kapható a világszerte 14 országban megjelenő **T3** magazin

Benne:

- ★ tesztek
- ★ újdonságok
- ★ számítástechnika
- ★ autók
- ★ Hi-Fi
- ★ érdekességek



DVD melléklet:

Angelina Jolie - Antonio Banderas
EREDENDŐ BŰN

Ára: 1890Ft

**Keresse az újságárusoknál, a nagyobb videotékákban
és műszaki üzletekben. Info: 271-11-70**



BEFEJEZÉS
(vagyis Dzsón elmésznek a konzoloság
előnyairól és a PC-s ill. kétrészesre)

„Mi volt ez...?” – kérdeztem magamtól a TV előtt ülve, miután a prógát végigjátszottam. A kérdés felébe... mint a meglepetés volt, de nem azért, mert a játék a földbe dőngölte a tudatodat nagyszerűségével, esetleg még mindig káprázott volna a szemem a game grafikától. Nem. De ha már így az elején leírom eme végkövetkeztetésemet kíváló okokat, akkor... volna értelme végigolvasnotok a cikket, és én nem akarom, hogy úgy érezze bárki is, esetleg feleslegesen vette meg az e havi Konzolok együtt eme becses két oldalát. Persze az ügyesebbek az első mondatomból már kivethettek egy újabb, elég nagyok készülök híkozás előzetesét. Rádacsú most mérges is vagyok, mert kedves PC oldalam híre felb... zsz, szíval felidősejtett. Engedelmetek megosztom veletek is, hogy miért jó konzolosnak lenni, és miért irítozik minden értelmes lány attól, hogy egy nagy zajos ládával játszon, a 72 centis TV-khez viszonyítva nevétség méretű monitor előtt gúnygöndve. Kezdődött azaz, hogy vettem bele egy kis plusz memóriát, ugyanis ezeknek az ehés dögöknek ebből sosem elég. Ez béli is nyomkodtam a megfelelő helyre, de a gépállat a 128-on modolnak csak a fele látsz. Egy napos utánatöréssel kiderült, hogy igen, mert nekem két éves alaplapom van, és az nem jó ám a mai memóriáknak, tessék újabb motherboardot venni (persze, rohanok). Inkább kiscseréltem régire a RAM-ot, és örültem, egészen addig, míg a kis aranyos nem bíva a 2-es frissítési értéket, úgy szétröszöszölte a vincsim a rendszert, hogy 6 óra felett, mire egyáltalán be tudtam jelentkezni a saját gépembe, mivel nem akartam új telepítést a többi alkalmazás miatt.

Hogy ez miben kapcsolódik a Syberia c. remekműhöz való hozzálátásomhoz? Végül is csak annyiban, hogy a játék egy PC átirat – vagyis... tudom, mennyiben nevezhetjük átiratnak, mert egy állóképeket telítettségű és azon maximum két valós poligonokból álló objektet kezelgető rutint nagyjából három nap megírnia a legutolsó programozásnak is. Ebből mondanék a játék még lehet... is, és nem szokásom bérni is az alapján elemezni, hogy milyen gépre van, volt vagy lesz. Más a hardver és más a szoftver – bár egyesek alaplatuln meggyanúsítva szerezésgemet azazl vádaskodnak, hogy szerintem ha PS2 a platform akkor jó, ha viszont más, akkor meg végbeírték bármilyen game. Ezt pedig hátlatozzom tagadom! (Ved, meg, Martin!)

(Igaz a vádát Martin!)

A BEFEJEZÉS
(vagyis amikor az ember még arról hiszi,
hogy a játék jó lesz és örül)

Igen, örültem. Pláne, hogy Martin is kedvező szavakkal nyomta a kezembe a Syberid, miszerint állítólag nagyon jó a hangulata, szuper meg minden, és egy Martinak azért hisz az ember az esetek nagy többségében. Mesterink, parfügünk és szeleteit vesztünk most is igazat mondot, amennyiben a játék első ill. örököt vesztik alapul, mert addig nekem is hasonló gondolatok foglalkoztak meg elmémben. (Össz, az első ill. örök jutottam el... Martin!) Mentem, nyomkodtam az X-et, figyeltem a történetet és próbáltam minden apró részlet megjegyezni, hogy a story a későbbiekben összeálljon a sok kis puzzle-darabokból. Közben jegyzeteltem természetesen, mivel láttam végigjátszott a a mellékletben, ami abból készült. Egyébként az is két oldalára lett tervezve, de örülök, hogy ha egybe be tudok vele teríteni. Szóval, otthon megvárnom... este, mert egyszerűen nappal képtelen egy komolyabb műszákos játék feelingje elképni. Az ilyen csak éjjel mutatkozik meg, mikor a csendben csak az effektek hallani, szól a zene... – kivéve a TV háttérnemen világító képsővét... és az ember csak azt érz, hogy borzong vagy megjéid egy-egy útszélen jelenetnél, és néha hátrfordul az ajtó felé, hogy nem akart-e bejönni rajta valami nő szörny vagy egy fűg

előholt előholt. Erre a játékra is így készültem rá tehát; elkezdtem az ógyon, s míg válogattam a DVD, addig elmélkedtem egy kicsit, hogy milyen jó lesz egy újabb izgalmas kalandot látni, virtuális szereplőmet irányítgató a veszélyek középpete. A merő már meg is jelent közben,



MUTASS ÉS KLIKKELJ...

SYBERIA

B.SOKAL

By the creator
of AMERZONE

A BEFEJEZÉS
(vagyis Dzsón végre elhúzó játszott,
és elhúzó meg jötték is neki)

Esik. Nem is kizár, de a borongós időjárás nagyszerű kezdéssel lehet egy borongós játékhoz! A csapadék szokásos zaja mellett viszont hallani mást is,

a Syberia animált logóját követve, amit pár kis játékbejátszás színesített a képmagy sarkában, bár valamiféle intrónóknak jobban örültem volna. Gondoltam a New Game után biztosan meg is kapom. Előre megjelöltem az Options és a többi pont lehetőségeit is, megvizsgáltam a kép oldalon animáló kis mechanikus figurát, mivel szeretem a ilyen izgó mozgó dolgokat amúgy is. Na, de ebből elég is volt, induljon hát a játék!



egyfajta dobát, amit egy meglehetősen furcsa mozgású alak üt, aki egy menet élén felbukkanva előhalad előttünk. Merev mozgásának oka nyilvánvalóvá válik, amikor oldalról is látjuk, kitaláljuk ugyanis egy hatalmas kúba menedésként élti. Olyan, mint a régi falutól való jöttek, csak nagyon. A menet pedig egy gúzszenét! A le van tartva kocsi koporás őzsi vakcinák a hátrahagyott testét, mögötte pedig alakok maszkosok feleket ruhában, eszemény. Úgy néz ki, hogy az emberek, mert lépések teljesen egyformák, bár elől még lehetnek mindkét teljesen egyformán és mereven leegyezve emberek is, ezáltal, egyforma alakban... A viszont valódi lánok nek ki Talán ezt gondolja a nő alak is, ki eszeményű áll az ő mellette és két szemléli. A menet végül beér a terebe, s az utolsó két lefevő hátsú becsúsz a kaput. A kapu a terebe káoszjárt elindul lefelé az út, mígmen élve a fogadósok bemegy, miután a mechanikus közzén automata megemle nekí az összesen káoszjárt mozgóvalakok ki kálopiát.

(Hát nem eddig elég bizarr, de meglehetősen érdekes! Martin)
Igen, ennyi az elől, mert nem tudunk meg semmit a nőről, sem a nevét, ami a cölölet, de úgyis egy hamisítot és a mechanikus gyűzőkkel is. A történet tehát folyamatosan bontakozik ki a játékos előtt, amit viszont jó dolog, mert ezzel a kérdések részek és részletek mindig felmunkál a gamer értékeléséért. Enniát és emiatt szó azokat a kimenet, amikben rögtön az elején XY megközi Z-t, aztán végig tudjuk ki az, és hogy csinálta, csak szegény nyomozó nem, így rajta kívül tagadni senkinek sincs káorvaból. Az mindenképpen az az értékelés kezdőbe hírom pontot, amit is lenne, ha az elején tapasztalt koncepciót és stílusát végig is tudták volna venni és egész gamán. De nem tudok. Hogy miért, az majd az összefoglalóban elmondom, most foglalkozunk inkább az irányítással.

HOGYAN JÁTSZUNK?

(Egyértelmű, hogy hogyan)
Egyértelmű az az elemzési irányítás.
Mivel tudom, hogy a játékosok között vannak, akik az analóg koros irányítású, míg mások inkább a DualShock irányítást nyilatni nyomkodás szívesebben, az hiszem ártalmat váli el őket az a hírem, hogy a fészereplát bármely módon kezelhetjük. Kate Walker (mert ez a neve az amúgy nem éppen bombázó külsejű lányról) jól reagál ezekre, igaz, ebben a játéklízióban nem túl nagy szerepet az irányítástól, mert a játéklízióba dőszől nem káoszjárt ügyességi alapoz, hanem az észlelés. Ennek megfelelően fő feladatunk a tárgyakról való manipuláció, és az emberekkel, valamint az automata sokkal való kommunikáció.

Aki még nem játszott ilyen „point and click” stílusú, az most ne gondoljon semmi bonyolult dologra. Az egész abból áll, hogy megszólítsuk Kate-t, és ha vo-

latal valamit valakivel vagy valamivel csinálhat, akkor az azon megjelölő ikon használatával fejejük meg cselekedetünket a következők szerint:

Nagyítás: vizsgálat. Segédfüggő bábóval jobb káoszjárt a káoszjártat tárgyról, képről, helyszínről, de ezzel tudunk beszélgetni is kezdeményezni.

Karant: felvétel. Na nem fénykép, hanem az igazi megfélé, vagyis Kate a tárgyat elrezi a lefotó. Az elég érdekes, mikor mondjuk egy vasakosabb darab tűnik ki felőlje alatt, ahol már van vagy 3 másik, ugyancsak nem kis méretű valami. Ezt azért jobban megértőlátok a Resident Evil-be, ahol limitálva volt az emberek fotózáspórása.

Képr: használat. Például lepakolunk felment, ajtókat ki-

Nyelves felkér: működés. Ne nevesek, de nem tudtam semmi jobbat kitalálni a jele. Mások változtaz az, amiben egy kis X is van, amit az jelenti, hogy az eszűző működésűt ugyan, de ehhez még valamit meg kell tanulni, vagy a megfélé tárgyat kell rajta alkalmaznunk. Ez a nagy ikon nem hát, most pedig rájünk a kezelőgombot. Az X a csatlós, ahogy ezt előlában megszólítottuk, a **Nagyítás** a káoszjárt káoszjárt nyoma tartja, az **Háromszöggel** lépünk vissza menübe, nyitjuk ki az animációt, és... **Kör pedig** a letér képenyünk.

Ezt utóbbi egy kis magyarázatot szorol. Behívásakor a tárgyak részét látjuk, abból feltérítőlátok a **dokumentumokat** tartóba. Ha egy tárgyat felvesszünk innen, akkor a képe a képenyűn már elől sarkában jelenik meg, mi mindaddig ezt a tárgyat használjuk a nyelés felkérrel, míg a háromszöggel el nem kinyitjuk onnan. Itt látható meg a „Dialogue notebook”, ami a felvettelt párbeszéd témakörrel jegyzli le, bár itt teljesen felesleges a használat, mivel ha beszélgetünk valakivel, akkor automatikusan megjelenik. Néhány egy kis papír kerül ide játék közben. Már csak a rá-dőszőlünk ismeretese mórál, aminél jóval keltszerűbbek lennének, barátságosak, paszinkal vagy a fókuszálunk, akik néha miként hírnak, így káoszjárt pedig nekik azt, hogy káoszjárt jussunk a játéklízió. Tarcázati nem szükséges, egyetlen... ahát, használjuk inkább a menü gombot. A **Personal File** szekció mint mondott a dokumentumok és egyéb papír helyek. Két módot találunk fent, a **kéz** és a **szám** ikonokkal jelölt felvételt és megvizsgálást. A **felvétel** ugyanaz, mint egy tárgy esetében, a **vizsgálat** pedig elmozdítást tartalmaz. Összegzés szerint az **R1** és **L1** a nagyítás és kicsinyítés, az **L2** és **R2** pedig a le- a pozsgást megfélével néli megölésben, amennyiben a kép jobban olyan megfélével az ezt jelszék ikon. Nagyjából értelemszerűen mozgathat is lehet a képet mi irányítjuk gombokkal, vagy a joy-pal. Ez lenne hát a kezelési, amit megfélével egyszerű, viszont itt mondanom áll az is, hogy aki nem nagyon tud angolul, az ennek ellenére kerülje a gamét, mert a káoszjártat semmit sem fog megérteni, a játék viszont még azzal együtt is egy kényen undom a amit emellett túl óra kelte után...

SYBERIA...
(vagyis végre kiderül, mi is ez...)
Mi is ez? Megyünk, klakk, megyünk, beszélgetünk, klakk, megyünk, klakk, klakk, beszélgetünk, megyünk... Ennyi. „De hát ilyenek a point and click játékok!” – hánál, hánál, hánál a káoszjártat ávólak, igen, valóban ilyenek, és éppen ezért kellene a játék magáról jól meggyőznünk, vagyis a történetet, amit az egy nooogy nulla. Az elején még jó, a kíváncsiság és a vizsgálatok környezeten, amit mint tudjuk, igen alkalmas a titkok és meglepetések elrejtésére a mint sem jelszék játékosok. Az automatoknál is tettszettek, bár logikailag nehéz megemészteni, hogy ezek csak teljesen mechanikus gépek, mint első árálló tudhat a személyiséggel rendelkező pórr példányok. A lányról kiderül, hogy ügyvéd és egy nagy játéklízió cég megbízásából alapja alól a illi egy automata gyártó üzem felvásárlásáról szóló papírokat. Viszont a tulajdonos, Anna Vorobeg megfolt, így az ügy ügy is olyan sino dolog, s ennek megoldása miatt kerül Kate is ese-mények sürűbe [megyünk, klakk, beszélgetünk, megyünk...]. Viszont a második helyszínen mintha elfűjtök volna a felismerési legfőrt, és helyette egy árórárt hat-mora szereplőkkel beszélgethet, de ezáltalamos nevetés-ges réz káoszjárt. Ezt megint egy borongósabb káoszjárt, majd egy unalmasan melankolikus, amíg azzal visszat-

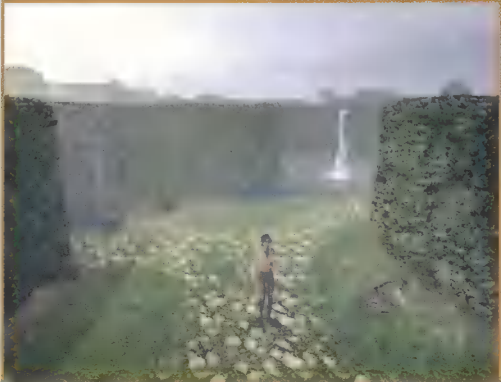
runk a borongósabbra, majd megint visszat a melankolikusba és a játék hirtelen véget is ér. (Kör néztem, és lettem fel magunknak a cikk elején szereplő kérdést, és emiatt nem írtam le inkább azt, hogy miről is szól a játék, mert ezzel megfélével az amúgy is haladóknak változósg történetet. Más pedig tényleg nincs, amire azt mondanám, hogy igen, enniát megfélével megvenni a játékot, mert nem éri meg. Kapok a pénzeszközét féllekes valamit, aminek a grafika előre rendeltetű állások háttérképek áll, amik ugyan szépek meg stílusosak, de nem sokkal teljesítik ki a PS1-es Resident Evil-ek színvonalát.

Olyan írom dőlgekkel pedig, hogy mondjuk egy por-csolya a földön minket is káoszjártat, ne csak a környezetet, vagy, hogy egy ráháló folyónak ne csak a hangja legyen ott egy álló folyó képe mellett, hanem animáljon is a víz, nem történik. Így a grafika stánus, nagyon csekély mozgással megfélével. Rövidsúly sok helyen látszik, hogy az animációkat blokkokban kezelik, és gyakran még ezeknek a háttere is kéz különben lesz a nagy hátterhez képesti elég felháborító, mi nem vagyunk PC-sok, hogy egy ilyen voltamit dőlgeknek élnék. Legelőbb „megfélével” volna annyiban, hogy nem lehetne bármilyen menteni, igaz, Kate maximum akkor halálközeli, el, mikor beragad vele a falba az ember, de valent ez szerencsére csak egyszer fordul elő. Amikor viszont tetszett, az Kate mozgása, és hogy végre nem lehet egy helyben húni vagy gyalogolni vele.

TÁRSZÓ

(vagyis össze foglalom a játék és ahogy elől)
Történet. A káoszjártat a történet koncepcióján és 80%-ban unalmas, s lányom képeses, és ha megfigyünk, akkor semmi bonusz vagy ílysmi. Az egyetlen extra, hogy ha elárulunk egy titkot, akkor az később is megkaphatjuk a Cútszenek menüpont alatt. Vagyis, aki ezek után is képes megenni, az számláljon azonnal, hogy egyszer végigjátssza, aztán annyit. Kár egy interaktív ötletet nézegetni, amit mondjuk úgy 4 leveli ezután még jónak számított volna, míg ki nem jön az első Resident Evil. Ha meg tesszük neki, akkor várja a második részt, mert ahogy ennek vége van, túl, hogy kapunk belőle. A hangoknál nem volt bajom, mert megkaptuk szerelnek saját színdarabot, és... adestés... pedig jobb sorsra is érdemes lenne egy káorvaból játéklízió. De ez kevés sajnos egy öt és felhív jobb pontszámhoz... Ez van.

Dzon



SYBERIA

MICROIDS

MÁS VERZIÓ: JELLENLEG NINCSEN

Középes	Jó
Középes	Jó
Középes	Jó
Középes	Jó

1 Játékos
memóriatárskártya (1.30KB)
analog irányító (anal stick)

✓ egyszerű játék
× minden szempontból

5.5 pont

MARTIN BELESZÓLI

Tudom, tudom, egy gyorsan ízező személet alak vagy, de engem ezeket a „speciális” Microids káorvabólakkal ki lehet özni a világól! Már a PS-es korszakban is úgy néztem rájuk, mint rabbi a serit-pórázra, de erről a PS2-es szűffűl – pontosságban a PC-verzió – még jókat is hallhatom, így inkább zászál nekikemteltem elé. Nem próbálom ki, így hi-nem lesz és Dzon 5.5 pontjának... Mások verzió: hite-len lesz és bátor, és káorvaból...



ra akkor ■ pontod fog maradni. Így ■ meg kell választanod, hogy mit hova ■ szel! Miután letettél egy „katonát” ■ asztalra, léphetsz is vele, ■ csak ■ sárgával megjelölt területre. Ha ezután nem tudsz semmit tenni, nyomd meg a Startot. Onnantól lesz érdekes a dolog, amikor egy ellenfél



Itt akkor ill pontot fog mondanii. Így aztán jól meg kell választanod, hogy mit hova teszel! Miután letettél egy „katondí” asztalra, lephetsz is vele, és csak is sárgával megjelölt területre. Ha ezután nem tudsz semmit tenni, nyomod meg a Startot. Onnantól lesz érdekes a dolog, amikor egy ellenfél

10010010

A DOTR egy érdekes és sajátos dolog, am szokolansága az az, hogy minél inkább csak rétegeket lehet nevezni. Nehezen tudom elképzelni, hogy ezzel a szöveggel közönség is találkozzon. Lesz néhány elszánt gamer, aki megismeri, de az ő szöveg most nem fog lekötni. Az ötlet az a megvalósítás is jó, de az kevés. Hogy szöveggel rétegeket is lekössön. Bár az hiszem ennek a jövedelme az a célja. Eppen ezért a grafika sincs olyan színvonalon, mely a PS2 teljes erejét mutathatja meg. Erre nincs is szükség, hisz a kulcsok teljesen funkcionális ebben a programban. A zene maximum közepesnépszerűt nevezhet, semmi különleges. A DOTR egy szörke kis program, melynek

Veres Miklós
veresmiki@576.hu



Nagyon fontos információ! az ATK értéke, mert ez határozza meg, hogy mekkorát fogsz beírni az ellenfélre.

Úgyancsak ez az érték határozza meg, hogy ki lesz a támadó és az össze- csapást. Az is előfordulhat, hogy egyenlő az ATK és mind a kettőn elpusztul- nak! A felsoroltak mind a támadó helyzetre vonatkoznak, lassan mi hely- zet védekezésről. Ezen az esetben is figyelni kell az ellenfél DEF érté- kére is, ami meg- határozza, hogy egy-

A DÖR annyira **meggyőzték**, hogy azt hiszem, **meggyőzték**, **komoly** lehuzó **kné** **nem** érdemes róla. Valószínűleg csak úgy **véletlenül** **széles** vásárlóra majd meg, hiszen jó **Japan** RPG-ből **dögi** **akad** a **piac**on. Ha **valaki** **ebbe** **belenyúl**, az **ut** **Yu-Gi-Oh!** **rajongó**, **sőt** **kártyagyűjtő**, **úgyhogy** **már** **nég** **tudja**, **mire** **adja** **ki** a **pénzt**. **Véleményem** **sz** **int** **ki** **hazánkban** **EBBÖL** **egy** **darabot** **meg** **fognak** **-** **hivatalosan** **:-** **szélesíteni** **...**

TÖRTÉNELEM

A DÖT, ahogy már utaltam is rá való történelmi hátterét építi. Legálábbis a sztori alapjai valósak. 1485-ben jönnék Angliából. Ez volt az utolsó év, amikor még tartott a híres "rózsák háborúja" az országban. 1485-ben is királyi trón megüresedett angol földön, és két hatalomra éhez csúszd, a York és a Lancaster próbálta megszerezni a koronát. A York családnak piros, a Lancasternek fekete róza volt a jelképe, innen ered a rózsák háborúja elnevezés. Az időlkés 1455-ben kezdődött és 30 évig folyt – ennek történetéről írt Shakespeare egy kiváló drámat. A Yu-Gi története a hóberki utolsó évében kezdődik és azt meséli el, hogyan is nyert a nyert, nevével harmadik, azaz Tudor család a véres harcokban – egybeként a világháztárs, hogy a



keltette az érdeklődéseket a stuff, akkor feltétlen csináljátok végig a gyakorlatot!

gözü	elmege
gözü	közepe
gözü	közepe
gözü	elmege
gözü	elmege

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (156KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ ötletes anyag valós
történelmi háttérrel
✗ erősen rétegjáték

4 pont

576
Puzzle





576
KONAMI

[illegible]

Corroder: a savas fickó sem nehezebb, mint bármely más. Legyőzése utáni jutalmunk a **bátorság** **lóheréje**.

Mászunk vissza a ventilátoron keresztül, fel a lépcsőn, le a másik oldalán, majd be a házba. Itt az első ajtón balra feladhatjuk a kendőt a néninek, és a fiával együtt boldogan távozhatnak az örök vadászmezőkre. Mi pedig a következő párvárra.

[illegible]

U. Left - L. Right
Middle - L. Left
U. Right - Middle

redménye. Igazság? Fikció? Nincs időnk gondolkodni a kérdésen, hiszen a mászáros jelenik meg, és hív ki egy aprócska kis küzdelemre.

[illegible]

Chooper: legyőzése utáni jutalmunk, a **remény** **lóheréje** lesz. Egyetlen dologra figyeljünk, amikor vele küzdünk: a bumerángxént követő fejszéje egy ideig komoly fejfájást okozhat, de aztán abbahagyja a fejed töredékét, ha az idő múlásával lefáradtál.

Siker esetén sőtőlünk oda is szellemelmez, és nézzük végig, mint nyerk el a lelki üdvösséget. A megható jelent után anyu jelenik meg, ám a jöttek eleje óta kísérő idegen robaol el, mielőtt meg börtmit is tehetünk. Ekkor jelenik meg Dennis, és ajánlja fel, hogy segít nekünk megoldani az ügyet, és kiszabadítani édesanyunkat.

FOURTH STAGE: RALPH ÉS JEMIMA

[illegible][illegible][illegible][illegible]

ránk mint szabados mérétek. A cél anyagi a következő lenne: az alottuk lévő barlangszerebre való bejutás, ahol Demnis-t tartják fogva az eretlik. Először használjuk a titkunk **bakra és szobrot**, mely minél inkább funkcionál, és lent az új szobrot áthelyezve új helyszínt vizsgálva a másik szobrot. A következő cél az, ha a több szobron lévő fogva legyen, majd a lent a **létet határozatlan szolg** létevélt, úgy ajtót kell ki nyitniuk és visszatérni a pánchoshoz. Amikor csak úgy van: a jobb alsó szobor feloldozása. Ott már nincs több ajtó, csak egy **kár** – ami a Demnis-he vezető fogva léte. Szabadulni végül, ami meg lehet oldani a fogva léte. A fogva léte a fogva léte nem jelölt, lehetetlen idő és szentatóni (1) – ezért más megírté eljutniuk földig, majd miután beszoktak alott a lepészét, olvassuk el az ajtó előtt heverő **ajtó kényvesek**. A következő helyszín Dzd szobrája, ahol a hűtő szekrénynek találkozik **rajunkkal** újit hajtok ki a továbbjutást (jelelt) kényvespolcát. A fogva léte, és hajtok be a fogva léte. Egy korrekciós kis animáció kerekben láthatunk meg minden földi: vízforrás, lepleződés nagyvölgy – most már csak Demnis-he megmenteni, meg magunkat. Ehhez megérni vissza az ajtóhoz, és ajtó elő a lavogás termén. Természetesen ismét a jobb alsó szobrot kell ajtóhoz áthelyezni – lent pedig a **készlet** – az új szobrot, és a fogva gyilkosok kezdés tél vési az újból **Hessle** helyre.

Az ötödik: s egyben utolsó pályát már igazán nem tud megelégedetlenséggel szöszölni, a hal' Istennek nem is fog sokáig tartani... Mindössze azért kell futniunk a fogaskerekünk, majd a kötéi segítségével felhúzódnunk – és órázatosan, ha a fogaskerekkel által négykézfűvel kell ötköznünk – találdra, ha nem tudunk menteni! – és nékünk egy – menjünk ki az ajtón. Balra! Le! esik – és **kapszok! amit majd meg kell húznunk – ehhez azonban előbb alá kell másznunk a szobornak. Hol? – és kinyitni egy ajtó, valamint eloldani egy szobor az előbbi helyszínen: így kimeri visszasmágnunk, már csak az **újabb** kar meghúzásra van ránk, hogy felmászunk a szobornak – félén. Az ajtó mögött egy ajtó szoborát megmozdítani, majd miután végleg elhagyhatunk a fogaskerekreken, kapszokjod fel a félfele tartón, és**

[illegible]

A stábla után kapunk egy összesített pontszámot (jómagam szerény 22 000 pontot szereztem) és egy személyi lehetőséget, mellyel Alyssa szóhozáróan székere nyét is ki tudjuk majd nyitni, a házunkban elrejtett kukacsal. Ez egy átlátszósi lehetőség (5 új ruhát), de a szörnyek és jáfekének is sokkal nehezebb lesz. Akár elég késztelési, hogy így is végigvigye, annak sok kitanálást kívánok – ám, hogy elegegő lineáris a történetet sajnos kevésbé tudott motiválni minderre. A vége-fő cím meglepően szép lett – ha másért nem is, de ezért megérté végigjárani.

Happy End

INA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB (XBOX)VÉGIGJÁTSZÁS (2. RÉSZ)

ISTANBUL

A leírás első felétől eltérően itt \equiv egyes szinteken megoldandó nehezebb feladatokra fogok koncentrálni, és mivel – mint azt már észrevehettek – a játékok folyamán bejáródom útvonal nagyjából lineáris, ezért a konkrét utat közölni nem minden esetben fogom. Ha eddig eljutottatok ki-
nöisebb meglepetés már úgysem érhet benneteket

[illegible][illegible][illegible]

The Sunken Palace: ússzatók az induláskor
veletek szemben található platformra, vegyete-
magatokhoz az oxigéntankot. A platform túlold-
alán ereszkedjétek alá, a balíves kapun ússzatók

szózatok, irányb. báb, majd a köztársasági elnök
közvetlenül a vízből, egy lepedőszivattyú. Fussa
között el a szemben állélezvekké hisz házig, e
ségeiből szem oklúta fúszottak a víz és a növény
szózatok, irányb. báb, majd a köztársasági elnök
közvetlenül a vízből, egy lepedőszivattyú. Fussa
között el a szemben állélezvekké hisz házig, e
ségeiből szem oklúta fúszottak a víz és a növény
szózatok, irányb. báb, majd a köztársasági elnök
közvetlenül a vízből, egy lepedőszivattyú. Fussa
között el a szemben állélezvekké hisz házig, e
ségeiből szem oklúta fúszottak a víz és a növény

The Gates of Neptune: egy apró higiénés
lenség folyót szómóromra ■■■ pályaszakas-
kozta a jötek folyamán a legelőbb fejérszt, pedig
mint látni fogjátok nincs benne semmi árdögös-
ség. Induláskor vessétek magokat a vízbe, ■■ ba-
oladi víz alatt iv alatt ússzatok át, ezt követően
ho feljött a felszínre, láthatjátok, hogy bal oldal-
ra fel tudtok mászni egy alacsonyabb platformra.
Ha kimászotok a víz, forduljatok meg, mar látható
■ ■ ■ halfejet, amelyen át kell lendülnököt. A pe-
■■■■■ menjetek körbe, és mivel elfogy, potyanjón
tek le a platformra. Óvatosan ugorjatok át ■■ rel
lektor felé: néző jobb oldal: kiszigetelésre, és

[illegible][illegible]

áll csónka oszlopra is fel lehet mászni, onn ugorjatok át a zuhatag mellé, majd az indával a szőtt falat megmászva rohanjatok be a szobor mögé. Elő azzal az ostonnal, az átlendülés során megláktok a szobort, ami megleszi jöttök hatását.

[illegible]

HONG-KONG

Egy roppant rövid, de akciódús pálya a Hong Kong-i. A játék első FPS szakasza itt található meg, ez tehát a korábban már említett, teljes valószerűtlen riksás üldözés.

[illegible]

The Golden Lotus – Part 2: hirtelen Get way de-ja-vu, de ■ út olyannyira lineáris, hogy ■ már bűn. Törtésekkel rendeléllel, ■ sajnál tok a löszert, viszont ■ nyitott ajtónak nézettek b az alagsorban medikát és Longshan Idol ■ aják. ■ A kétszárnyas ajtón túl ■ hong-kongi utat tátanak...

The Streets of Hong-Kong: Wu Han úrnak köszönhetünk a szelénét a sebesebben haladó egy kopott rikásvál. Nézelő beszélő két két pályára keresztül ténőnök | motorosokat és... autósok akik persze nem tudnak utolérni titeket, hisz hirtelen vagyotok. Elegendő, no mindegy... | Azt azért nem bocsátom meg a készítőnek, hogy autótanítón bécélözze az ellenséget | dobtorás géppuskával így értelmetlenül könnyűvé tették a dolgotok. A szakasz végén megcsodálhatjuk, ahogy kedves náci barátunk, von Beck egy meglehetősen barátságosan kis szigetre cipeli Mei-t, leendő börtönröndök. Erdemes tehát tovább küzdeni.

LAI LAGOON, JADE WIND

Szépek a kilátások, Marshal Kai rosszírű kasszinyát kellene kitűzni célul, amit csak a hegyekben lévő náci bázison keresztül van módunk megközelíteni, egy felvonórendszeren át. Ugorjunk hát ne-

The Secret of Peng Lai Lagoon Part
az első két célobjektum a nyúlárnyéki átvételből
átható. Először úszottak a lenti tengeraltárjáról
roncsos, majd ott felvett TNT-t helyezték be
bal oldali kiugrón tanyázó nehézbúvár mellett
amorfizálódtól falhoz. Úszottak be a résen, keres-
ték meg a zsebkendőnyi szigetet, amin egy re-
ktor és egy fa van. Ha sikerült, és nem végezték
tek cépoelékelként, vegyék fel a dobozból a kis
diket, majd pattanjatok át a kötéssel a kis szig-
re. Bármennyire is távolnak tűnik, irány a kis

ugró, onnan pedig az ostorral dupla lendület
ve az épület. Tanítsátok móresre a fritzeket
menjétek be az ajtón.

[illegible]

Iron Cross: intenzív kis szokásos = követés
lángzórosz uralkodó, tehát látni papának nem
lelleni vallomást rossz előzetes, A külső szöveg
besség, Futás le a lelkéről, szuhajtokat el a
do, de a szöveg látni látni látni látni látni
mocs, lepcső alján mentek be = helyiség
geppisztolyt. Útközben két úr várt várt a bi
halál. Menetük vissza a lepcső, ugorjok ki k
szemben látni riasztó (Wahrung feliratt) me
do, de a szöveg látni látni látni látni látni
halál az ablakon kiugrás, tanúsították hat me
púli a baleszműködő, = asztalról meg kapja
le a telerakat. Magától is a kiáltó ablakon a
gyeték = rány, gurultak le egészen = leg
szöveg, az egy kétszer nyitott ajtó a szöveg
szöveg, az összesen két kétszer látni látni látni
két lángzórosz. Ne sejtőjünk a lázért, hanem
kis menete vállát a jeltéző, ha egyeztet le
támadnak! A csónak mellét van a kijárat, az
nyitlankán csaptelefellel a katonák, kivégzés
kényszer, ha be van kapcsolva a riasztó szöveg
kényszer

MEETING

Kibújt a szög a zsákból, a Kulturális Miniszter komoly vaskeresztes kapcsolatokkal rendelkező bár viszonyuk nem nevezhető éppen felhőtlennek.

[illegible]

lya, itt is – megfontosabb, ha – rieszó m kereskedésbe, illetve ha már megszólalt mind a videób írás szólni. Annyi német lesz, hogy a győztesek majd számolni, és sorolom fel a részleteket. Kezdetben másszátok fel a leírás, és jobb oldali folyó végén lévő karral végétek a darut. Menjétek a folyó másikk végére lendüljétek át az asztalra! Darut, egészen a től a folyószára. Bal oldalon lent a szobában magától egyenruha, ölszéke hamar magatokról lendüljétek vissza a tőlalára. A lényeg, hogy lehet átmenni a pálya kijáratához, le a lépcső majd át a tengeralfutató pálljón. Nem hogy hangszólójai, hogy a következő pályára tovább

THE LEGEN OF ZELDA: THE WIND WAKER (GAMECUBE) VÉGIGJÁTSZÁS 1.RÉSZ

[illegible]

OUTSET ISLAND

A játék nek születszénapján kezdődik. Arnyl lájtuik, aki a folyton lustálkodó bátyját kérésli. Link képsé mé a saját születszénapjé á tudalnu! A lány végül rátálli a szülvérére adandó a kilátóban, ahol egybéként a sirdalyokkal szokott játszanai. Arnyl azért ilvén izgatott, mert a nagymamajuk egy különleges megpéltéssel vária Linket adandó a házukban. A nagyi fáháza az, amelykől áll a piros papírral díszítélt, a tálra tartott szülszénapjelhez szülszénapjel, és beszélgethész az ill lakokkal. A fazekat cipelő lány például elmondja, hogy miként tudsz tárgyakat cipelni és lerakni, bár a legtibben a saját földaljakok vannak elfoglalva, azért nem felejteték el felkúszsíteni) a születszénapodon (kivétel talán csak a kis taknyos gyerek). A nagymama adandó az emeleten vár rád, és mély Link elérté a megpéltéle éleltek, megkapod tőle a Hero's Clothes-ot, ez a legandós szülszénapjel, és a szülszénapjel a szülszénapodon pont olyan, mint az előző Zéla-játékokban). A nagyi nagy ünnepségre készült az este, főm kajákkal, rengeteg vendéggel, de előtte még visszaküldi Arnylhoz, aki szintén egy különleges megpéltéssel készült a születszénapodra. A lányt adandó talán a kilátóban, és megkapod tőle a felvő örzött távcsövet, igaz csak egy napra (hát nem aranyos is drága :). Arnyl azt szerénre, ha most régin ki is próbálnád, de a távcsövet, és nézz végre a galaxissá (zoomolj), ahol épé postmásmár landolt. Ekkor Arnyl nagyon izgatott lesz, nézz fél az égére a távcsövé! Egy hatalmas fönix-madarak (csak én hívom így) látsz, aki egy lányt hurcol a karmaiban, nyomatban a kálozójával! A hajóré végre előlálják paritóltyát a nagy madarat, aki lezuhan és leléti a lányt a Tündérke Erdejébe. Arnyl azt szerénre, hogy segíts neki, de amíg a távcsövé, és nézz végre a galaxissá, hogy egy kardot (mint az Ocarina of Time-ban). Kordot az öreg Orca-nál tudsz birtokba venni (róla beszél a nagyi is), aki egy házál arébb lakik, ahol a másik öregember az erkélyen grasszál (és tanít meg a célzásra). Az egyetlen, aki megatnithat a kardforgatásra a születszénap. Kérd meg tanítson így-sí! Először csak simán meg kell ütöd a B-vel. Másodsor már nyolc alkalommal kell megütnöd szintén a B-vel, majd a B-vel, majd a B-vel, majd a B-vel, majd még mindig célzóva, szintén nyolcszor kell megütnöd. A következő feladatot az L-lel becélozza az öreg

[illegible]**KALÓZHAJÓN**

A könnyes búcsú után, bärkivel is beszélgetsz Niko-t? Emlegetik, aki a hajó belsejében vár rád. Menj el és mível Teja szobáját őrizk (ide később még majd visszajöhetesz), menj a hajó gyomrára, ahol tényleg lék Niko vár, és egy kis miní feladatod kék megáldandó. A kapcsoló aktiválása után a felémlekedő platformokon kék átugrálnod úgy, hogy a nagy távolságokat a himbálózó lámpákkal hidalod át. Niko beavallása szerint legalább évs év kell a feladat meg

aldósónak elcsajgatószóhoz, persze lea-
s az álla, amikor kérték megcsinálni ma-
ga (megcsinálni persze). Jutalmadot!
Spoils Baget, odaát = kincses-lábadarab-
lól. Mire a feladatát végzel, beestele-
dik és megérkeztek Forsaken Fortress-he-
z. A nagy lónimádók odafele alszik a
egyik toronyban, és valószínűleg Aryl is
rabszolgák, mert az egyik elbűt előttem
nően sok irányú köröz (a lány nagy irány-
barát, és fordítva is), de a kalozok nem
merik megközelíteni a szigetet, mert a v-
zet nagy reflektorok pásztorzik, és bizto-
s hogy kiszűrnék őket, mielőtt partot ér-
nék, úgyhogy szerencsésen Lintel lövök ki
katapultál egy hordeóban. A landolás után
Lintel elhagyja a kardját, úgyhogy először
a kék visszaszerzezem.

FORNARKEN FORTRESS

[illegible]

is ki talál csúszdán, az ajtóig. Odafönt kint
óvatosan, mert lesz még egy ajtó, amit színtén
a hordóval tudsz kicszelezni. Feljebb,
ahol a falhoz lapulva kell oldalaznod,
mindenképp kiszúrnod a reflektort, ha
nem hatástalanítottad őket. A vekony pár-
kány után viszont egyre megtölgaled a kar-
datod! Nyisd ki az ajtót, és nyiss be az ajtó-
ra. Epporékkor a lámpácska oldalazód,
és a nagy fénysugár megvilágítja a szomszéd
Linket. Felgyújtja a bréd tetejét a gozdo-
hoz [Csak nem Ganadort az ?!!! De bi-
zonyos az o! az! :)] majd elhajthat az ajtó-
ra. Nos, egybeként miután megtöltöztél az
irányító, a térképen két helyen is cuccot je-
lez majd, az egyik egy cellában van, a
hordók mögött van a cellaajtó kapcsolója,
és a kincses ládában egy szivardarabot ta-
lálasz, a másik az árak szálalásán az elemlé-
ségeket találod meg. A szomszédos ter-
szed fel meglelt felmász a tornyba ha-
akard.

LINK ÉS ■ KIRÁLY
(WINDFALL ISLAND)

Amik egy tiszta hajlón től magához, az
nem önmagában is elég meglepő. A hajó,
ami a Vörös Oroszlának Királyának hívja-
maga, elmondja, hogy ő a világon az
egyetlen hajó, aki tud az emberek nyelvén
beszélni. Elméleti azt is, hogy végig figyel-
minket, miközben a hűgukat szeretik
luna kimenteni az erődítményből, és azt
hisztelenül meglepi, hogy a hajó nem
fickó, aki csafát látott. Ő Ganoa, a
gondolkodás és gonosz, aki most ismét
visszatért a világra, hogy gonosz és sémá-
várszólataitlón ramba döntse, ami meg-
maradt belőle. Ganoa nem lehet egyse-
résen emberi erővel legyőzni, rögös és
fősség az ut, amíg Anyall megmenekül.
Háza, mert szerencsétlen Királynak hiány-
zik a világról, és a nélkül maximum itt az
abbanlét rostkotnak. A feladatot tehát
adott és igen egyeztet: vilárolt szerzeni a
királynak. Ez mondjuk nem lesz nehéz fel-
adat, mert a király nem a világban van,
laklók, és széles válsóstekek találai
nemfelle őreketőlak. Kövesd az utat, be-
a városba, vilárolt az eskizmo őrselát
találós 80 rüptől. Mielőtt azonban lelép-
a szigetről, néhány nem léfontosságú dol-
gokot is elvégezhetik itt. Először is ki kell
szabadítani a kis home Tingle-t! Ői Afá-
tálát barlang felett találod, ahol őt Afá-
vesztel. Van ott fene egyebként egy Elay-
imitátor is (-:-) Ily, ha magotte az ajton be-
mész, akkor találkozik Tingle-lel. Az egyik
személy, aki a világon van, az a világon
a kapcsolja. Amikor kiszabadul Tingle-től
megkapod a Tingle Tunet, és a szigetének
a Treasure Charfát, majd lelép. Te viszont
meg ■■■ menj ki innen, mert a szuper tje-
gyaknak meg ■■■ névesd. Menj be a cellá-
ba, és told el a nagy ládát. Az egyik felá-
rólú tölös nyitlása bújji be, és fordul job-
bra, jobbra, balra, jobbra, egyenesen,
egyesen, egyenesen, jobbra, egyenesen,
egyenesen, egyenesen, jobbra, így
egy kis barlangba jutsz, ahol a kincses la-
dából elveheted a Pícto Bara. A szízsza
szízsza, hogy a világ egyik kincse a szízsza
a, a lényeg, hogy a végén menj vissza a
váróba, ha ugyanis már megszerezted a
főnyékepezeget, van itt egy mini külde-
tés, amit érdemes megcsinálni. Keresd
meg a városban azt a boltot, ahol a főnyé-
kepezeget ikon van (a felső részen van),
és Lanzo föld bolja. Beszélj odabent a
szokálós fickóval, majd menj fel az eme-
letről a galériába. Nézd végig az összes
képet a falon (Tök így, hogy szellemha-
tálát) és leleptok, na ■■■ má' ilynek nem is le-
het, hanem, vagy mégis ■■■ hogy? hogy
lehet, hogy ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■
gintt beszélni vele. Amikor megkér, hogy
összisztelné neki, völdd el (süre). Mielőtt
összisztelné az összisztelné lehelét, hogy

kesőbbiekben), aktiválódik a varázserő is! Kapd elő deku levelet és lebegj át vele, a nagy nyíljalj felé! barlanghoz. Odakint nem vezet közvénen út az efleledet erőbe, ahol Mokar valószínűleg csapdába esett, elítélt át kell ugranad arra a sziklára, amin körül a forgzésl forog : (Ez könnyebb része a dolognak! Ezután vedd elő a pálcát, és állítsd be egy szel-letet, hogy az Erdő fele fűjön (észak-nyugat), mivel a szikla, amin állsz jóval lejjebb van mint a dungeon bejárta, még a forgzésl felhajto erejét is ki kell használnod, haay át tudd lejárni a bejárathoz.

FOREIGN FOREST

[illegible]

hosszoközletű annyira le a fog lassított, hogy mindenkép először őket kell leverni. A két kék csóp után tudsz továbbmenni. A nagy vírágkor ugorj át a töldeklára, és miután kivettél a ládából a Joy Padantól, búmerángodd vágd le a növényt, hogy leessen. Te is es le, és robbantad be a deszkákra. Verd le az ellenfeleket, majd körbe névénylek. Az utolsó egy baba bue, hogy maga után. Lődd le magad vele, hivatd a gondolat. Menj át vele a töldeklára, vedd a búmerángot, és a gondolatot a csellára. A csellát vedd ki a táskából, és vedd ki a ládából a Treasure Chortot. Hagyd el a termel, amerre jöttél. Odakint megint le kell vágnod a nagy vírágot, majd ugorj rá. Őld meg a vízi szörnyet, és a le- véllel eszed a vírágot a folyóba végéig. Itt lesz két szörny, de után már ki tudsz men- ni a vírágról a partra (egybeként folyton megfulladnak, mert túl magosan van a part). Miután bezáródtok mögött az ajtó, menj, és kis kunyhó teljére, és előzöd be az ajtó kislányát úgy, hogy egy dobással elűzd a kislányt. A kislányt elűzd a kunyhó- ból, amiben a ládából a boss key van. A boss key meg lesz egy kis karh, de a fenti ajtó (csaklágni kell) már mehetet vissza a giga vírághoz. A pincéből úgy tudsz felemelkedni, ha a partról levezegy meg a levelel a molmat, majd a beleugrasz a forrászélébe a levelel. Ahová most megérkezél, látnod egy kuszónövényes ajtót, búmerángodd meg. A kis folyosón lesz egy kis karh, meg egy előző kis kincseklára (Joy Padant), de ottána már tényleg a kincseklára előtti terem- nekbe kell menni, a földet a kockák felé, és velellenekel rejtelenk (ez egyikben tündér is van). A vázából vegyél ki botot, és gyűjtsd meg a teleport vázát lezáró felfedő. Ugorj is bele a teleportba a labirintus tele- port. [Mégsumt ugrynok neki egyből a főellen- ségnek :)] Menj! a második nyitrembe, ahol a sok nagy csóp lóg a falokból. A növények segítségével lődd magad a terem legmagasabb pontjára, majd a búmeráng- gal puszitssd el a kincsés ladáról a kuszónö- vényt (hogy én ezzel mindig nem tudtam meg- csinálni, de a kuszónövény nem lehet meg- gom), és vedd ki belőle a Treasure Chortot. Vissza a teleport vázába, most már tényleg le- gyél a főellenfél.

WALL DESIGNS

A bázuk...úsvévi virág egy könnyű bosszú, csinál is róla egy színes fényképet, majd elmondom később, hogy miért.) Ja, hogy még nincs nálad a színes fényképezőgép? Amennyi őt, és a csapjaival felülgeszkedik a plafonra. Kérlelgesd a karjait és a bumeráנגgal vágd el a csapait. Amikor az ősszáraz évszázad Desmos leesik a plafonról, ekkor kell adarohanni a virág képezéhez és megcsorizni karddal. Utána viszont jöhet a színes fényképezés. A fényképezőgép is téged is bényel. Két három alkalommal kell megcsinálnod ugyanezt a procedúrát, hogy Desmos kinyuvadjon. Vedd fel a szívet és lépi i teleportba. A Deku Fától megkapod Farore gyöngyét a Korolok pedig nekitalálhatna éves ünnepségüknek – és lássunk csodát, ebben az évben a Deku Fától sikerül megkapni növesztetlen! A kőzöket után menj ki a hajóhoz és nézz bele a postafiókába, a Rito levelén egy szivarabőr is találós majd benne. (Ezt a szivarabőrt a Rito levelén találod az északnyugati fele fel, és mivel arra kell menned, majd változtatnod sem kell rajta, de a következő dungen elől csinálj meg néhány mellékfeladatot)

A SZÍNES FÉNYKÉPEZŐGÉP

Először is ez egy olyan side-quest, amit már a Forbidden Forrest előtt meg lehet és meg is kell csinálni, ha tökéletes Nintendo Galériát akarsz a játék végére! Elsőként is fogj egy erdei szentjánosbogarat Forest Heaven barlangjában, de kéket lennek a

nagygyorsú a fénycsík, fényszál, találatok a barlangban (illet), majd menj ki. Tehát, amikor kimegy a csok barlangból, állított a szelet északi irányba, és a daku levegőbe szállt át a kis fős szigetre, ahol a fickó állt a daku kezében a mappával. Van itt egy lezárt lépcső. Vegyél elő egy Hyoi Per kört, és tedd a fedre, hogy a sárly levegőre kerüljön, ekkor ráford ideig irányítani tudod a sárlyt. A sziklatábla szemben van feljebb egy kristálykapcsal, annak kell nekierkedni a sziklák felé, hogy a daku levegőbe szálljon. Légy le a sziklák felé. Oculant van a Nintendó Galériá, ahol legjobb fényképek a daku megformázta agyagból, de csak ha színesek. Ezért a pulpos gyerek előtt miniket. Teleportált fel magad és mossa le a létrán, ahol már várni fog a Király. Menj vissza a Waterfall Islandre, Lenzo fényképezte. Ha emlékszel még az előző fejezet küldetés után egy szentjánosbogarat szeretett volna Forest Heavenből, mert azok misztikus fényvel már tud olyan gégeket látni, mint a szentjánosbogarak, oda neki az üvegbe a szentjánosbogarat és hagyod, hogy a gépéből egy Deluxe Picto Box-ot upgrádjál. Ezzel a géppel a kezében az egész játék ideig alatt négyet fog dolgoz le, itt ebben a városban is mindjárt le kell kapnod néhány embert. Kerest meg a gyogyító titokat árusító boltot (Poison Shop), lent van a város kapu alatt. Alldogd előtte egy hölgy, át fényképez le (legyen benne teljesen), majd a város kapu felé Treasure Chort. Most be kell járni az esküme árusító, de a másik pulná. Amikor kiszúrja, hogy van egy Delivery Bagod, felveti az ötletet, hogy minélme, ha szerződnének, és csereskednek mált partnerk lennétek? Választ tisztezen a felső cipőt, hogy megkapd tőle a Town Flower. Innentl kezdve rengeteget kell majd utaznod és kereskedni különféle tárgyaikkal, de erre majd a jövő hónapban visszatérok. Ezután keresd meg a sírt az alján a daku és vedd elő a dáci. Ne légy náni semmit, csak hagyj, hogy hatszr telet hangot járjsson le magától. A fickó teljesen belesül és a tudta nélkül megtanítanak a Song of Passingo, amivel a popokokat és az éjeleket tudod majd változtatni. Most már mehetsz vissza a Forrestrá. Heavne a Galériába, ugyanis a First, aki lekapta, a pulos fickó anyja. Innentl kezdve klubtag vagy. Hozhatd a fényképeket a pasnak. A galériába egybeként a fényképekkel vedd elő a dáci. A postadobban levelet és némi pénzt is találod. Orca-tól.

GREATFISH ISLAND IS WATERFALL ISLAND

A történetelvtálatásában bármennyire is sietsz (jgyoghy) több mindegy, mennyire tökéletes előtte, mire a B-és mezőben megérkezel a Graefisch Islanden már késői A Gonan által megidézett sötéttség már elpusztította " szigetet, a hely átkozott. Vél megjelenni és megnyugtató : harmadik öst istenségnek, a Víz Istenségnek sikerült belépnie, és most egy hatalmas szökőkútba meggugyolt, az azt követően tartalomból szikkadtak ki a vízszint szövettségének, a kalózok segítségére tudni elhúzni a barlang el, mivel a hajd'hol gyenge hozzá (vagy lesz más módszer is rá?) Ja, és csak két judók, ha a barlang. Jutt legutóbb Windfall Islanden látta " kalózhajót, menj tehát oda. A Királyi automatikusuk jön fog kötni; a kalózhajó viszont üres, a boltok pedig zárva héhé, hol vannak a kalózhajók? Menj a városban kívül első Bomb Szophox. A bal oldalán a vékony parkányon állt tizedoldozat: "A királyi hajó, amely a szigeteken jár, nyitva nyitnak fel tudsz menni a tetetőre, és a kis lyukon bejutasz a boltha. Tetra-ék egy szépen felszerelt boltoz kirabálón fardozónk. Egy hosszas beszélgetést hallasz, amiben a kalózok eldöntik, hogy ma este még

[illegible]



DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL



THE LEGEND OF
ZELDA
The Wind Waker

HA EZT A NÖT AKAROD,
VEDD ~~YŰRISZET~~ KOMOLYAN...



BLOODRAYNE™



igazán lesznek nagy problémák. Speciális támadásunkat mindig vegyük igénybe, ha a csik már világ, annyi-nyi pedig eleterünk megcsappant, a szobozatok, hordókat szétverve találhatunk elős-

ket adó „generátorokat”, hogy elpusztítsuk őket. Ez egy nagyon jó ötlet szerintem. Nekem legjobban nagyon tetszett. Ami még bejött, az a kihívások időnkénti megje-
nése volt. Többször is megtörtént, hogy egy rivális vezér



hogy valami varázslat === létezett. Erre látom, hogy vagy négy harci elefánt rohan be a katonáim közé és dobálják, gázolják őket. Persze ezektől a „játékosok” === emberekre is nehezebb levérni, de ezt mi is kihasznál-
hatjuk lordiolat esetében. Nincs is annál szebb látvány, mi-
kor két baráti csapattal kóvágva bevágatunk az ellen-
séges területre ezekkel a monstrumokkal, és tulajdon-
képpen saját szíriát siet-
csatolják a rivális erők

Újdonággként hat még ránk az ostromgépek bevetése is (tűzgolyó, kőhóvásk, lökhatalon ellenlélek mellett). Először csak egy-
szerűbb változatokkal találkoztunk (hidat képez-
= várház... azonban onig ezeket védjük, épít-
getjük, addig a becsülettel kőhóvásk kőhóvásk a
valódi hódok, és oldalról támadnak nekünk).
de a későbbiek folyamán tizen kőhóvásk „Ja-
csikak”, talánvalóan mechanikus csodák-
kal is összerakhatunk. Jólpa...

KICSIT AZÉRT SZOMORÚ VAGYOK

Egy kicsit igen. Mert jó még mindig a DW, de kezd nagyon zavarni, hogy idült változatokkal rajta a különböző részek között. A gra-
fika már megkapottunk tünik, gyakran a kódolás, nika
esetben még akadályozza a ren-
geleg szereplő egyezményes megjelenítését, valamint
a karakterek ruháinak gyönyörű kidolgozottsága, de
most már tényleg ideje === egy új motort írni a prog-
ramhoz. A játszhatóság terén is megmaradtak a hibák.
Gondolok itt a mesterséges intelligencia teljes hiányá-
ra... főleg a baráti oldalon. Tansiként többnyire csak áll-
dognak, nézések, nélkülön veszik ki részüket a har-

ból úgy istenigazából. Emiatt olyan az érzésünk még mindig, mintha valójában csak mi haboztunk teljes bi-
rodalmat ellen. A testőrök nálán kicsit többet szólnak be-
le a küzdelmekbe, de még mindig nem boldogul elég-
ge. Az ellenfél a hasonló módon dolgozik, azt sem lehet
előnyként felhozni, hogy csapódó alakok jelen, mivel
ez === véletlenszerűen zajlik, hanem előre meg van ter-
vezve.

A szavatság viszont nagyon jól Sokáig képes leköt-
ni a játékok... ami ésszerű, ha belegendülünk, hogy egy-
csa (lépésenkénti haladva) akár másfél, két óráig is el-
tarthat. A többjátékos módok ezt még fel is dobják, ezért
nincs nagyon probléma. Ami eddig szerettem a sorozatot,
az ezt a részt sem fogja hamar megenni. A zenék mo-
radatát a régióban, mint ahogy a hangok is. Hangulat-
köz, de a zenékkel lehetnének jobbak is.

A hangulat zsenális, mint mindig! Ezt csak azok tudják,
akik játszottak már a régióiban: epizódok, és lenniük ha-
sonló helyzetek, mint amikor én találkoztam. Gondol-
lok itt olyanokra, mint az, amikor egy csapattal vesztett
barátot vezérhez szedtem (nekem is csak a testőrök
maradtak eleiben), és egymás mellett állva vettük szét a
folyamatosan azonos rebelleket, akik soha nem okartak
elfogyni (legutóbb úgy tűnt, de aztán megjelent egy tel-
jes csapat lovás katonái, mi pedig megnyugodva elhat-
oltunk fel – legutóbbis én –, és újul erővel győztünk le a
maradtak ellenfelet).

Nem is akarok ünneprontni lenni, mert egyelőre jó a
program a DW negyedik része, de igazából azoknak
fog csak lenyűgöző érzékeléssel mutatni, akik eddig még
=== ismernek. En azok közé tartozom, akik végigjártak-
tál az előzőkben is. Ezért kicsit csalódott is vagyok. Nem
mutat annyit újdonággal a játék, annyiért megérdem-
lelné. Nagyon remélem, hogy az ötök már fel lesz
buzva minden szempontból, mert már most megmon-
dom, hogy ezzel nem lesz ilyen elcsúsz. Vagy kijavít-
ják a hibákat, vagy iszonyon lenni fognak húzni. Elvégre
kicsit nehezebb, hogy mindig ugyanolyan kopogni, kevés
változatosság. Olyan ez, mintha elmennek egy menő és
terembe, és próbálgatnák a mérégrágra különlegessé-
gek, amik dőlőleg mindig jobbak, mint az előzők.
Azonban a változások csak az igazságtudat, hogy
egyszer a új, ugyanaz a körítés, csak egyezzen ilyen
slóliát csapnak hozzá, egyszer meg olyat. Előbb,
vagy utóbb feláll, és soha többé === meggyek vissza. Remé-
lem, hogy a DW esetében === így fog történni.

BŐTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemall.hu



győztesmögölköt a fittlésthez. Természetesen az ellenfelek
lehelével is lehet ilyenekkel játszani. Az elején még gyök-
ran kapunk a gépielt legények ebben a témában, de a
későbbiekben már igen nika lesz a győzelem, ezért plé-
ne oda kell figyelniük tetteinkre. Már csak azért is, mert
időnként csapódó alakok másként csúsz. Előfordul vi-
lem, hogy egy vezértől előzőle majdnem bejárnak a vár
nyitott kapuján. Valamikor hibát csúszott a számlálóban
(egy kisebb csapat megfogadott), így lemaradom idő-
gő... szereződött a győzelem === sokkal később bejárat-
dott a kapu! Összességben még egy vezér csatározott az elő-
zőkhöz, a társapocokim még meg igen === jóték,
ezért nem lett volna túl sok esélyem. Hát igen... ilyen ez.
Társapocok... Segítsétek őket mindig. Ha látjátok a tér-
képen, hogy összecsapott valakivel, menj te is oda,
döntsd el magad a végkieléglet. Előfordulhat ugyanis,
hogy === ellenség nyar, így pedig lesz valódi a hód mő-
gőti, aki feltáratott a későbbiekben, ha menekülőnél kell
egy erősök vezér nélkül. Ezalban nyilvánvalóan meg egy-
ként az alapból akcióigények elvezetett DW-ben rajt
kevéske stratégiai tulajdonság. Az elhész hasonló helyze-
teken kívül csak küzdeni fogunk, de azért éresem még
meglepetések is. En például kicsit megijesztett a hirtelen
megjelenő „ármékosztog”-tól. Őket nem lehet megse-
bezni, sőt... felül láthatóknak is. Szál kell verni az erejé-

MARTIN BELESZÓLT

A DW sorozat jókora mérete van egy olyan sor-
ozatos eleme, ami rendszerint hamar eldől, hogy
valaki rákattint vagy sem: nagyon monoton és
szokás a közölet. Az állag másképp árák pályák
látó simon le kell kasszabolni vagy ezer ellenfél,
ami egyrészt felismerhetetlen farszto, másrészt vi-
szont szomorúan unalmas is lehet. Ezzel a játékkal
csak egy nem érdemes próbálkozni! Vagy vesszél,
vagy eldől.

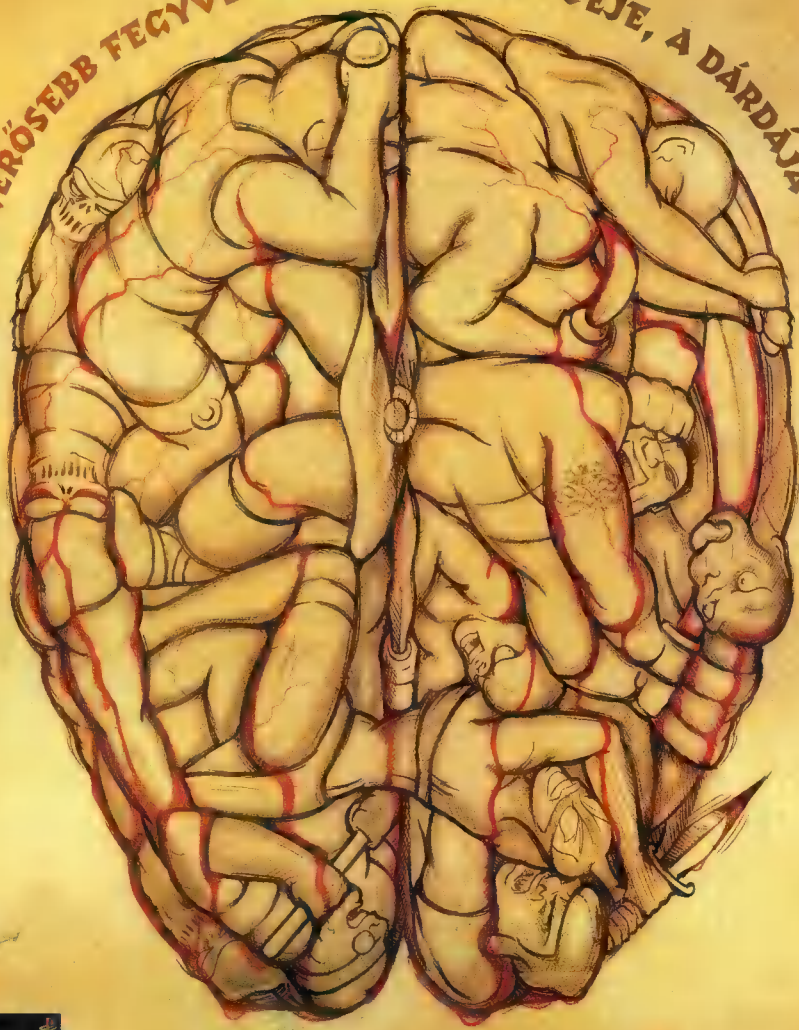


KÖR
MÁS VERZIO: TELJESN NINCS
Jó
közepes
Jó
Jó
Kiváló

1-2 játékos
memóriakártya (1-17KB)
analóg irányító (anal. stick)
✓ monumentális csaták, elefántok,
lovak, ostromgépek, hangulat
✓ megmaradt hibák tömege,
még mindig nincs

7.5 pont

EGY HARCOS LEGERŐSEBB FEGYVERE NEM A SZEKERCÉJE, A DÁRDÁJA VAGY A KARDJA



www.kri-game.com

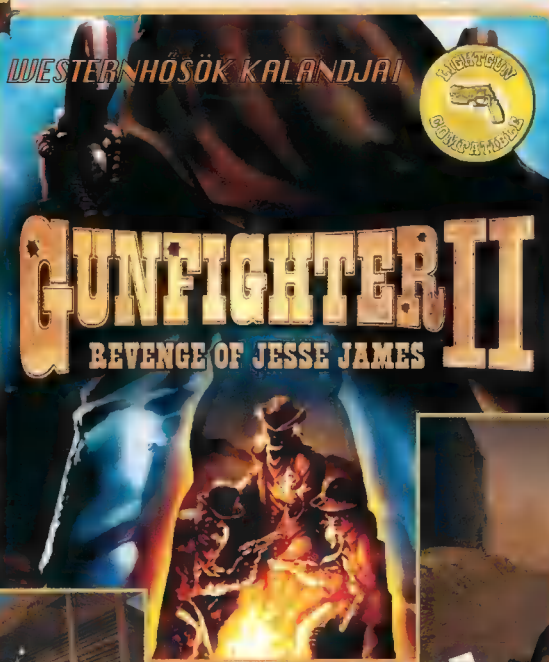
PlayStation 2

A KEGYETLEN ÉLET, A TITKOS ÉLET, A HARMADIK ÉLET

A western mindig is igen hálás témának számított, mind a filmeknek, mind a játékok világában. Valamiért szeretik a témát felidőző alkotások. Eszünkbe jutnak Enrico Morricone csodálatos dallamai a Jó a Rossz és a Csúfban. Vagy Clint Eastwood alakításai a legkülönfélébb filmekben. Esetleg Bud Spencer és Terence Hill spaghetti-westernes akciódrámai, a pistolytörpárjakkal, a poros, szélfúvta városokkal. Amikor ezt látjuk, valahogy mindig ott ragadunk a tévé előtt és csak bámuljuk a filmet. (Vajon manapság miért nem csinálnak westerneket? Legalábbis a moziszcenára, hisz játékok azért néha jönnek, például erre a Gunfighter II is.)

Az első westernes játék, amivel jó pár évvel ezelőt nyomatunk, még a kis Nintendón volt. Egy fénypistolyal kellett gonosz cowboyokat letéríteni, vagy csak a golyókat eladni. Talán Wild Gun lehetett a címe? Ezt már nem tudom, csak azt, hogy nagyon élveztem pufogtatni a rosszfiúkat – illette volt még egy másik játék, is amiben kacskacs kellett lelődni, meg a „tanks” játék, ahol a sál kettét megvédeni (igaz az nem volt pistolyos). Ohh... a nosztalgia! Érdekes módon ezelő sem játszottam fénypistolyos westernrel, talán csak a Lethal Enterforces című játék volt a kivétel.

Az Ubisoft új programja azonban bemutatja, manapság is készíthető kellemes pistolyos western game. Természetesen a nagy „etalon” ezen a játékon is nyomott hagyott, és



Gunfighter II címe akár Time Western Crisis is lehetne. A játékmenet, az opciók, mind-mind azt idézik: Ez mondjuk a baj, főleg ha a pistolyos játékok igazenséges kitalálásra gondolunk. Szegény, hogy fél éven át nem meg egy alkotás, és a játékban központos, vagy még rosszabb, mint legutóbb az ninjás hűlyeség, ami kezdetem. Így aztán is nagyon éri meg pistolyt venni a PS2-höz...

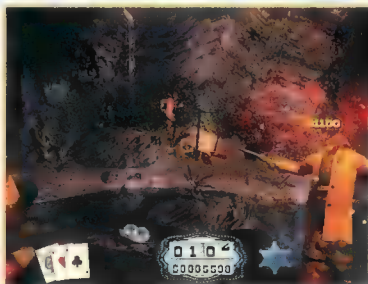
Térjünk azonban rá a GFII mélyebb elemzésére, kezdjük talán a sztorival. Sok esetelennél nincs benne, hisz a szokásos bankrablás, jófuss-rosszfuss ellenét körül bonyolódik a történet, némi letnyaralással. Hűsöket jessie, akik csúnyán ötvégnek társai egy bankrablás alkalmával – nemcsak pénzt, de dűskelést barátiját is elcsenik. Így a rosszfiúk mellett még a sheriff embereivel is meg kell küzdeni – illetve a feladat már rád hárul!

A játék képernyőről-képernyőre folyik, ahol le kell szedni az összes ellenfelet. Az L1-et használva fedezékbe bújhat és így töltöd a fegyveredet is – tiszta TC. Természetesen a ci-

vilek (főnyok, kocsisok, zongoristák) életre ügyelni kell, mert idő és élet levonás is járhat a gondatlan halálukért. Igán, idő levonás is, mert természetesen a telik, így ösztönözve minket a gyorsabb játékra.

Tulajdonképpen a GFII csupán egy közepes pistolyos alkotás, hisz semmi olyasmi nincs benne, ami akárcsak a TC közelébe, nemhogy fölé helyezze. Kapott, átlagos grafika, melyen talán a legrosszabb a animációk kidolgozása. Az ellenfelek nem hajlandók realisan, tehát találatól függően eltérni, sokszor természetellenesen esnek el. Eről jut eszembe, hogy a ellenfelekre minél több golyót röpítesz bele, annál több pénzt kapsz, melynek gyűjtögetése

a legfontosabb feladat az programban. A terepekben is sok bonusz találás, melyek eltalálós pénzt és plusz időt jelent. Ha jó a teljesítményed, akkor különöz bonuszokkal jutalmaz a játék. Például választhatod fegyvert, esetleg nehézséget, vagy bejönnek új minijátékok. Eről jut eszembe, hogy többféle módon is nekikezdhetsz a kalandnak. Először is ott a Story mód, melyről már volt szó. A második az Arcade mód, ahol kipróbálhatod a Story-ban bejárt pá-



Crisis gengszterei és a Dino Stalker dinőit, azok számára kellező darab. Mások számára a játék elkeltendő – nem az lesz az a game, ami miatt be fogsz ruházni egy fénypistolyt!

Veras Mikl
verasmiki@576.hu

MARTIN BELESZLI

Valóban látnak már jobb fénypistolyos játékok PS2-n, de az azt hiszem, ebben az esetben a szükség újra csak könyört bont. Aki egyszer megvette ezt a lapigazist, az bevédozni akar, ez nem vics! Gondom kiadást, ki koven venni, aki fél évig is a vannak egyrészt stúdió, szóval a pistolyos „réteg” bizonyára rendszeren ki volt már ehhez egy új program. Kérdés, hogy megéri-e a GFII a 4.5 pontjával jiznakakörny ezre nek...?



GUNFIGHTER 2

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

elmegy
közepes
közepes
elmegy
közepes

1-2 játékos
memóriakártya 8mb (135Kb)
anagó trágó (dual shock)
fénypistoly (opcionál)

✓ egy újabb fénypistolyos játék
x alacsony szinonál

4.5 pont

...10...KO!



PlayStation.2

THQ

ITE • JUDO • KICK BOX • JUI JITSUI • TAE KWON DO • KARATE • JUDO • KICK

PRIDE
FIGHTING CHAMPIONSHIPS

www.thq.co.uk/pride

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál
vagy a www.automex.hu weboldalon,
ahol további szoftverek között is válogathatsz!

automex

1077 Budapest, Wesselényi u. 21.,

Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799

Web: www.automex.hu

Email: info@automex.hu

© 2001, 2002 Dream Stage Entertainment, Inc. Exclusive license to THQ Inc. for the PlayStation 2 and PC versions of the game. THQ Inc. and its subsidiaries are not responsible for any damage to your computer system. All Rights Reserved.

A KEZDETEK

Vannak dolgok, amik valahogy köztüknek is ember életéhez, és nálam a jópata, de igen bárgyú felügyelő is ilyen. Jól emlékszem, mikor először találkoztam vele, még a Commodore 64 és 16 korszak delelőjén, mi a gamekár villámhősnőjének kezdetén (mi gamekár már csak ilyen időszámításban gondolkodik).

Történt egy nap, hogy Józsi haveromhoz mentem szombat reggel, mivel azt mondta, hogy a Csoki tölük gyalog is közel van, ott találkozunk. A Csoki (Csokai Művész, Rákospalota) fogalma reméltem a budapesti játékosoknál mond valamit, mert az volt a magyar gamer scene fő tenésze, ahol a Spectrumos gamer pelékből szép lassan Commodore 64/16/4-es lárvák fejlődtek, akik az Amigába való bebabózódás után felnevelt példányokká válnak repültek ki az új, és egyre rahosabban fejlődő világba. Sajnos a többség belesett a PC nevű virág hamis vonzásoá, ami élve eszi meg a játékos lenyelveket a mai napig, persze elbábolja őket a Megahertz nevű pillanatra, hogy ne próbáljanak meg szabadulni és még szerencsésnek is érezzék magukat. Nah, de a lénység nem em, hanem Józsiék lakása, ahol már akkor fogható volt a Sky Channel, amin ott jártamkor éppen egy rajzfilmblokk ment, és abban megpillantva egy csapásra meg is szerettem a szürke ruhás, láterji alakot. Miféle "mi lakóhelyünk is kapott a státuszunkunként funkcionáló tányirantennából, ha nem volt "csokizás", akkor képes voltam csak a miatt felkelni szombat reggel, megnézni, majd visszafeküdni és tovább aludni. Az akkori rajzfilmeket aztán elérte szomorú sorsuk, film és játék lett belőlük, ami sajnos felügyelőnk esetében elegendő az...rossza sikerült. (Kíváncsi vagyok, hogy az X-Men 2 mit nyújt majd a mozikban.) Aki manapság is részesülni szeretne ezekben a több, mint tíz éves cartoonokban az áldásból, megteheti például a Fox Kids csatornán, és ez most nem ingyen reklám, mivel a játék dobozában is ott díszelg a logójuk (gondolom, átvett volt a jogdíj).

Ezt a bevezetőt azért tartalom fontosnak leírni, mivel a game stílusának fogva valószínűleg a hardcore Gadget fanoknál kívül maximum 11 éves korosztály jut el, mivel platformjátékának sívár és erőltet. A rajongók viszont új-

jongva ismerhetik fel majd az intróban Penny-t és Brant kutyát, Dr. Claw-t - aki a felügyelőnek köszönhetően bájos vaskeztű, és ezért a világ leigazósza mellett a második legfontosabb dolog a jámbor "humandroid" likvidálása -, valamint az örült doki két ruhás csalósait, a likipus két kezelőszobában. Akik még nem ismerik Gadgetet, azok tekintsenek egy ró, mint egy lelkes portásra, akiből egy baléset és egy

MI A BIGYÓ?

hez, puffancs ruha ugyancsak repülni, de ezzel lefele nem tudok haladni, görkörös cipő a gyorsabb haladás érdekében, kalap-kalapács és kalap-teniszű a harchoz, és nem utolsósorban a rajzfilm világban előszeretettel használt rugós cipőlap nagyokat ugrani.



GO, GADGET, GO!

Ezt a mondat a refrénje az eredeti zenének, ami a grafika miatt érdemel említést azért, mert a játék köztelenen lemondolte a szereplőket és a világot egyaránt. Ebből lakodand viszont említhetünk a puritán jelzést is, mert lénység az. A mai csillago villogó platformok korában egy ilyen kinézet maximum a "retro feeling" kellemes érzést keltheti fel valóban, amit játékos a felügyelővel egy fél órát, mert utána hiába a rajongás, egyszerűen kezdjük megunni. Ugrálni, ügögni, néha használni a gadgeteket, menni, létrákra mászni, ugrálni, ügögni... Sajnálom szegényt, inkább csinálhat volna kaland stíffalt, ahol a három szereplő összedolgozik, mint a rendes rajzfilmben is. Ez így viszont egy igen egyszerű grafikai és tartalmi játék, ami a dobozban szereplő "3+" korhatár jelző is bizonyít. Ha a kistesdó szereti Bigyó felügyelőt, szerzed be neki, de a nagyblók inkább nyomjafunknak Malackával. A 4 pont is csak azért van, mert én is kedvelem én (nem a kistesdó), ugyanis ha nem ismerem vagy szeretném, azt hiszem széné kiáztatom volna eme franciá alát...

Dzson



felálló révén lett aféle robot ember, valamint végre beállított a rendőrség köteleibe, megvalósítva ezzel régi álmát. Sajnos az eszén a bespilit szerkenyűt sem tudtak javítani, és ha nem lenne a lányka és a szuperkutyája helyette alkadj meg az aktuális bűntény a hátterben és mentik meg bácsikájuk életét, akkor nem lenne sok esélye az egyfajta Claw-val szemben.

Az aktuális történet szerint Dr. Claw New York-ban bukott fel, a Szabadnyugozsomborn, és első körben embereit kiiktatja a lányt és Brant. De ez a legnagyobb baj, hanem hogy a később érkező Gadget előtt pedig egy speciális te-mistabla bombáz robban fel, ami használatátanná teszi a szerkenyűt! Ezt a felügyelő a főkészlet tudja meg, aki kukaból bukik el, és parancsot (miszerint állítsuk meg a doktor robot hadseregét és mentjük meg barátainkat), majd ott is robban fel az önmagát megsemmisítő üzenet révén, ahogy azt minden rajzfilm epizódban általában teszi. Inemntől pedig egy szerkenyűzetet csak úgy tudnak majd használni, ha felvesszük a hozzá tartozó elemet, és csak addig, míg ez nem elem ki nem merül. Ez a mód annyiból szerencsés a készlet részéről, hogy nem kell bonyolult gombkombinációkat betulnani az egyes eszközök használatához, hanem ami éppen kell, azt felvesszük és annyi. De négy gadget azért használd az ezekben állandóan, feltöltés nélkül is! A kalapkalapáccsal jól leishetjük az elleneségeket ha közel jönnék, dobozokat és gyengébb falakat is behitünk be vele és gombokat is aktiválhatunk. A



NEGYEDZSOMBORN

LSP

MÁS VERZIÓ: JELENLÉK MINNES

30000	kézőpás
10000	kézőpás
5000	elmegy
1000	kézőpás

1 Játékos

memóriakártya 8mb (38Kb)

analóg joystick (tutti shock)

Inspector gadget!

x egy minden szempontból egyszerű játéknak

5 pont

MARTIN

En mondjuk "Go Go Gadget" refrénje emlékszem, de ez a játék szempontból nagyjából tük mind...) A cím nálam engem is megragadnak a Super Channelle emlékek, rágon ki is próbáltam a játékok, és mit mondtak, végre sikerült találat. Félrele- ne essék, ez nem egy JO játék, legálissim nem egy harmincöt től emberek, de egy kiskönyv bi- zony jól boldogul majd vele, mint Körtény kezze- té és könnyen emészthető.

INDUL A JÁTÉK

A főképpenny sajnos elég puritán, és a am sem az eredeti dallamos, hanem valami felgyo- sított és francián áthangszerelt verzió, ami elegendő sajnálók. A Start gomb után már jövöl a helyzet, mivel a menük hátterében a felügyelő alakjai animáltak mindenféle aktívált szerken- nyűvel. Ez elreventit, milyen gadgetekkel (ezek- ről kapta barátunk a nevét) áll fogunk kiállkozni. Van helikopter repülni, esernyő a lassabb esés-

Godzilla (Gojira) olyannyira köv-kaleti találmány, hogy az is sem tagadható [már ha valóban létezne, de szerencsére ilyenről szó sincs...]. A kis sárgák legalább annyira imádják ezt a hatalmas monstrumot, mint európai lánykák a Backstreet Boys zenekart (?). Na jó... jobban. Rengeteg film létezik ebben a témában (sajnos hozzánk nem lehet túl sokhoz hozzájutni), valamint létezik a „fiktív” kapocsin képregényeket, figurákat, könyveket... vagy mindent, amit illik kiadni egy ilyen kultúr kapcsán. Meg kell hagyni, az árúlebbezre nálunk is hat a sorozat, én például nagyon örülök egy díszdoboz Gojira Best of-nak...! Természetesen ebből a csomagból kihagyandó az amerikaiokra annyira jellemző poszt-feldolgozás, amibe valahogy beletel még Jean Reno is. [MWCNDON BETEVÉD!] Nincs olyan írás, hogy 5 év elteltével valahol... valószínű a forgatásban találtam magot, mint Sasomatsue Párizsban, azután meg már muszáj volt végigmondanom a szerepét! Az minden, csak nem Godzilla. Mondjuk

rejtő főnomságok még nem tekinthetők meg. Maradnak tehát a különböző játékok. A leheletesegek egyelőre hanyagolom, most jöjjen magja a program. Bármelyik stílus is választód, a lényeg azonos lesz. Kellen vagy négyen fogtak küzdeni egymás ellen egy városi területen. Természetesen a lehet bebarágnálni mondjuk egész New York-ot, csak egy bizonyos részét. Azt magadól is észreveszed majd, hogy még mindig „engel a porra”, mivel egy zúló erővel veszi körül az „arénát”. Ebben nem érdemes beleszállni, mert ellenkező esetben sok szennyezés helyetbe kerülhetünk. ELLENBÉ! Ellenfeleket annyiszor sürgősségi majd meg az energiatöltés, amennyiszor csak tudjuk. A történeteket 3D-ben játszhatod, meghozza egy kicsit megdöntött kamerazeneiből. Egyébként az egész emlékeztet valamine. Túlán vannak ki olyanok (az újabb változatban, vagy mi is az...), akik [jól] csak rágen a King of the Monsters két részével (1991, 1992), ami az SNK/Takara műhelyéből került ki a játéktérmebe, majd az otthoni konzolokra (én SNES

nik [abban meg kitalált neveket voltak, ha minden igaz]. A lényeg az, hogy tulajdonképpen ez is egy remake. Persze rendszeren fel lett kurbóva. Amennyiben nekülünk jörszünk, a következőket lehetjük. Megkezdődik ugye a „fight”. Innenél kezdve a bal analóg karra másszálhatunk, az L/R segítségével lehetünk, valamint ugrani. Az X, A, B hármas szöveg a normál támadások behatárolására, az Y pedig a védőhaszn. Időnként találkozzunk olyan építményekkel, járművekkel, amik világognak, ha közelítjük őket. Ezeket a lehet gombbal kaphatjuk fel, majd szintén ezzel vágjuk ki az ellenfeleket. Persze ez utóbbi grabancát is megfoghatjuk, hogy aztán megintítsuk repülni. Azonban őt nem csak elhajítani lehet, hanem valamelyik ütő segítségével előtte még is csapódhatjuk. A lehet gombot még mindig emlegetem. Ezzel lehet a speciális támadásokat végrehajtani. Ez kiskönyvre ugyanolyanból jelent, de akkor kis támadásokat is kaphatunk. Ilyenkor a fejünket is forgathatjuk a jobb analóg karra, ami fontos segítség, mivel a vetélytársak

let mégé. Mivel... hm... hogy is mondjam csak... szóval elég testesek vagyunk, ne Jozsi bá és Mari néni kuncyha mögött próbálkozzunk, hanem vegyünk célba inkább egy felhőkarcolt. Legyen a bal analóg bonyomással lehet. Innenél már csak a megfelelő alkalmat kell kivánni az ellenpáncsokhoz. Nos, igen. Emi. A képernyőn a következő adatok vannak (az időt, meg az életértől több... emletem inkább, mert kapok is arcom...). Fent az életértől alatt van a speciális energia, ebből lehet gazdálkodni a különleges támadásokhoz. Ez alatt kis kockákban van jelölve, hogy hogy ment ment le eddig, valamint, hogy mennyi van még hátra (az opciók között beállíthatod, hogy mennyit szeretnél). Ezek a látható információk. Bonyi közben egy UFO repked a fejünk felett (rosszabb esetben fejünk felett!). Ez tulajdonképpen segít nekünk, mivel látjuk is kis jelölget hogy maga mögött. Ilyenkor süssünk, hogy mi más vegye fel a bonusz. Kaphatunk így életért, speciális energiát, diadongást (erősebbek leszünk), de időnként még

„GRRRI! HOWWWAARRR! BROOARRRRRI!” - IDÉZETEK A HARCOSOKTÓL :)

lehetne King Kong, Jurassic Park, Alien, vagy valami hasonló (én azért vilámmal felfedeztem benne), de ahha a címhez nem méltó.

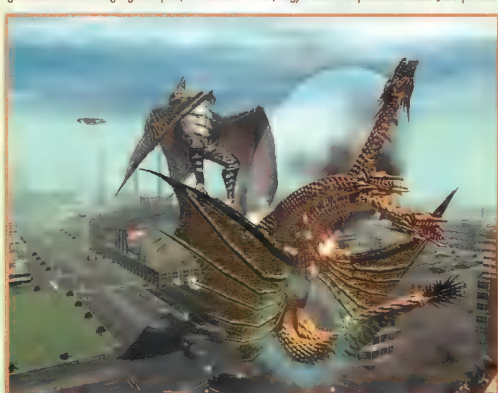
Szóval. Iten van ez az őgyű. Kevés a vele készült játék, ezért illik is csillant a szemem, amikor a GC-re írt veredőket programról olvastam. Gondoltam, ideje lenne vennem egyet a Nintendo masinából, de azután lehűtöttem magam. Szerencsére idővel kiderült ugyanis, hogy az X-esek sem maradnak ki Tokió le-rabálásából, készenhíten az Inlogame/Pipe-work párosnak. Amikor kezembe került a Meles, egyből be is voltam a dobozba, hogy minél előbb „tesztelgessem” egy kicsit. A használati profil ki-választása után irányító a földre helyezve, majd Gabi bombá képe a tv-re mered. Arra a képernyőre, amin Godzilla is Mecho Godzilla éppen szanaszét verik Los Angeles városát, házakat vágunk egymáshoz, elapossák a rájuk erősen rázó katonákat, majd pár sugárművel (bármilyen módszerrel szűzöl ki-bocsiha, bele az ellenfél arca... „get...”) leomtatják a másik buciót. Ethe...mondom, ez jó lesz. Lanytam a Start gombot az indításhoz, hogy ka-londajom megkezdődjenek, amikor eredményről beszámolok most nektek.

TÖRTÉNET NYISTA, UFO MONDJA: BÉKÉVEL JÖTTEM! (A VÁROS ROZI NÉNI GYÚJTOTTA FEL FŐZÉS KÖZBEN...)

Az indító filmetek nem érdemes megnézni, ha a története vagyunk kíváncsiak. Ilyen ugyanis nincs [már-mint az utóbbi]. Jönnek a csábzóiban utazgató humanok, kávézik a csatló, majd az összes nagy-bocsiha személye előmozdít rejtekhelyéről. Az egyik jón innen, a másik onnan, de a... értem, hogy miért. Biztos osztálytalakozó van készülőben (villádrándítás). Nem érdekes. Azt hiszem, hogy jelen esetben nincs is szükségünk sztorira, ha egyszer egész városrészeket rombolhatunk le. Egyébként, miután ezt jól kibeszéltük, tegyük kikapcsolni az opciók között, ahol állítuk be a hálgatandó zenét, a meccsek hosszúságát, vagy döntünk a vibráció létezéséről. Az érdekesség részhez tartozik még a galéria pont, de az ebben



verzálód nyomultam, az biztos volt! Tulajdonképpen teljesen azonos a Godzilla is, az egyetlen különbség az, hogy ebben a Gojira filmek összes „stóriój” felü-



sokszor vannak olyan polifonok, hogy elbujdosnak ki-vádehítennek hirtéveszünk el. Itallatni! Azonban az emletem módszerrel kaphatunk az eszközök és idő előtt véget vehetünk az ideletlen fogakolással. Természetesen hasonló helyzetben mi is mindenképpen próbáljunk meg armbó tudni, vagy elbujni egy nagyobb épí-

légitmadást is szervezhetünk riválisok ellen (főzészín lepte ikon). A polókban keringő heilkapterek, tankok nem zavarunk sokat, csak nagyon ritkán szólnak bele a harcba, akkor is leginkább csak azért, mert túl sok házat vertünk szét. Ilyenkor udvariasan bejelünk, hogy melyik lényre koncentrálnodnak a cs-



pásák, avagy előre tudjuk, mi fog következni. Ha elfelejtünk névvel haladni, döfünk hátra és gúnyos moraj közepette figyeljük, ahogy lefogasztyúk (ilyenkor illik sugárral is megkezelni szégyényét), ha pedig a miénket, gyorsan csapdájukra kicsi a farkunkkal (500... mindegy...). nem UGY (gondolom), kopognak pár lázgerék, majd fordítjuk figyelmünket sem a másik küzdő felé. Azt már említettem, hogy érdemes mindig mindenkit behajlítani az „elektromos kerülés”, ezzel időt nyernünk és még több energiát kérésbe le amortizálódó társunkat. Más nincs is. Nézzük a játékmódot.

A KIVÁLASZTÁS NAPJA (TA-DA-DA-DA-AMM)

Egyjátékos módok: Adventure, Survival, Kétjátékos mód: Versus. **Négyjátékos mód:** Melee, Team Battle, Destruction.

Az Adventure cím természetesen a „lőrénátes” lehe-
tősége utal. Itt kiválasztunk valakit, majd végigjártuk az összes lényt, amit barák nekünk a gép. Amennyiben sikeresen haladunk előre, megnyitjuk a rejtelet finomságokat is (városrészek és lársz), avagy érdemeitől kellene a legelőbb időt. A Survival önmagától beszél, ez a többi vereségek játékokban megkezdés után épül, vagyis egy életéről kell minél több riválit elintézni. Versus: az sem igényel több magyarázatot, játéktérmi módra kiválasztunk valakit, azután meg írjuk a származék. Ugyanez, mint a történetes, csak itt kelleni is játszhatunk egymással ellen, valamint nincs sztorizásunk előtt. A Destruction előre kicst a megkezdés vereségekkel, itt ugyanis nem egymást kell pusztítani, hanem az elpusztítottak minél hatóságban lemoratizálni. Az nyírték, az a legelőbb pontot szerzi: aki a legnagyobb mennyiségű épületet törte szét, valamint a legnagyobb megkezdés (minél hatóságban, annál több pont). A Melee és a Team Battle szintén teljesen magyarázat. Némely csapdájuk egy másfél vármegyét városon, minden megkezdés, a különbség annyi, hogy a Team B-ben kelleni ellenkezőállathat egy csapattal, hogy közös erővel hatóságban értesünk meg a másik féllel: nincs látszócsúszók ebben a világban (én elég jó róbeszélő vagyok, többeket a nyakukba akasztott kötélnél fogva húztam vissza az ablakból, miután tucatsor vesztettek... gáz csak akkor volt, amikor az illető már a levegőben lógott). A különbség tehát az, hogy a sztorizás megkezdés. Nem nyújt semmi különbséget, viszont pont hozzá az a sztorizás, amit előzünk.

EGY KIS ELMÉLKEDÉS

Most jön az a rész, hogy mik az észrevételeim. Ki-

MARTIN BELESZÓ!

Igazán nem akarok senkit megbántani, de szerintem elég „elvetemült” alaknak kell lenni ahhoz, hogy valaki egy ilyen játékkal EGYEDÜL huzamosabb ideig el tudjon szórakozni. Tényleg, elhiszem, hogy esetleg EGYSEZER le lehet nyomni, de tuti, hogy soha többet elő nem veszed. Kizárólag a többszörös multi-
módot tudom elképzelni 2-4 kontrollerrel és 6 üveg sörrel. Arra megfelel...



cst furcsa, mert mindenképpen többet vártam a do-
lgától. Tesztelői szemmel nagyon sok negatívum van, rajongói szemmel kevesebb... de nem kevés!

Gráfika: Tesztelői szemmel is szép. Nem kiváló, de nagyon szép. El a város, autók mennek el, link mindenféle, házak ottlank össze, vagy rabban-
nak fel megölnék (mindet keleties portallal kísérni). A fények gyönyörűek (gondolok itt a „városalak-
ra”), a terep alakítása. Még az olyan apróságokra is odafigyeltek, hogy ha felkapunk egy épületet, akkor törmelékdarabok hullanak alá, vagy ha sugárral bá-
lávunk valakit, akkor az egy rövid ideig kyalat-
ba a találat helyén (éleget a bunda, ééé... el ne
aludjálak...!). Ehhez kapcsolódik kicst is is (bár

nem gráfika), hogy amikor mondjuk belerúgnak fű-
kesható barátnak (az egyszerűség kedvéért: sün),
akkor Gojira III lábán ugrik kicst és közben bűnből.
Ami gyenge, az a víz! Szerintem barátságnak egy-
szerre lett a megkezdés. Érdekes még, hogy mi
évesztés filmfelvétel rándob a lávára, mint a bűnyő
alatt. Hogy ezt vajon miképpen sikerült elérni?

Játszhatóság: Alapjában véve nincs vele túl sok
gond. A legnagyobb hibát annak tartom, hogy kevés
mozgásunk van. Nem szeretem a különbséget (nehé-
zen belátható) kombinációkat, de most jól jött val-
na pár darab. Van még egy-két kisebb negatívum. A
védekezés szerintem kicst rossz helyen van, valamint
nehézség is alció időnként, de nagyrészt ennyi.



Utóbbi tulajdonképpen csak köztudás, elvégre ha-
talmas monstrumokkal küzdünk, nem is várhatunk el
túl sok olyan sebességet, mint mondjuk egy DOA, vagy
egy SC szereplőt. Zavart még az ellentétek viselke-
dése. Időnként annyira beakartunk, hogy mozdulni
sem lehet. Főleg Dzsiriják az, aki nagyon az
agymon ment. Ez viszont elég kellemetlen része a jé-
téknek ahhoz, hogy egy teljes pontot levegyen az
összegeztet eredményből.

Szavotosság: A másik felele bárány. Unalmas
lesz idővel. Eleve szégyenletes a négy karakter, ami-
vel indulkunk. Idő, energia, nyugalom veszteség, ha
mindenkit megnyitunk. Jó, hogy akkor már azért lehet
King G-vel is lenni, valamint azt lesznek a mecha
szörnyek, de akkor is zavar. Ráadásul az mm is a
program, amit mi ember gyakran elvessz, amikor
egyedül van. Inkább társaságban ajánlunk!

Zene, Hang: Tökéletes! A hangok nagyon jók, tel-
jesen olyanok, mint amiket a filmekből már megszok-
hattunk. Az emberek rádion kommunikálnak, miatt
mi küzdünk: ez eddig kicst a hangulathoz is. A ze-
nek is igényesek, komolyan izlettességek mi-
att... akkor még külön is megfigyelhettük őket.
Amennyiben pedig merevlemezünkkel tesszük fel va-
lamit, teljesen garantált az élvezet.

Hangulat: Ezt egyszerűen nem tudom eldönteni.
Egyeser márhára élveztem a pusztulást, egyszer meg
iszonyatosan unom. Szerintem nagyon függ attól,
hogy a játékos alapból milyen kedvvel ül le a pro-
gram alá. Összegezve kellemes érzés vele játszani,
főleg azoknak, akik szeretik a filmeket, de sajnos na-
gyon is régezdültek. Iszonyatosan az. A pontozást úgy
alakított ki, hogy egy életpontban véleményemről próbál-
ja meg tájékozni, a rajongók meg fél-hat-pont a
közéti eredményre számíthatnak. Akik nem kedvelik Go-
dzillát „munkásságát”, azok talán még a lap alján ta-
látható „hivatalos” eredményt is sokallni fogják. De
ezzel már nem tudok mit kezdeni. Tényleg nagyon ré-
gezdültek és nincs helyem arra, hogy három különbsé-
gértől eltekintve ki érre a célra. Szerintem azonban
elég érthetően megfogalmaztam a véleményemet,
amikor aztán mindenki eldönti: megkezd, hogy neki
mennyire szimpatikus a Melee... Tesztelőként azt
mondom, átlagos játék, jó ötlettel (városokat rambo-
ni – a virtuális valóságban – nagyon jó), rajongóként
pedig azt, hogy vannak hibái, de ott a helye a gyűj-
teményben, mivel hozzá a filmek hangulatát.

BOJTOS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

GODZILLA DESTROY ALL MONSTERS MELEE

INFOGRAMS/PIPS WORKS

MÁS VERZIÓ: ILENLEK NINCIS

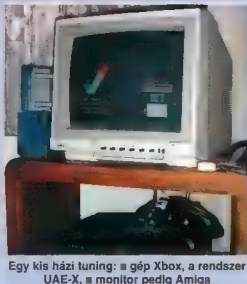
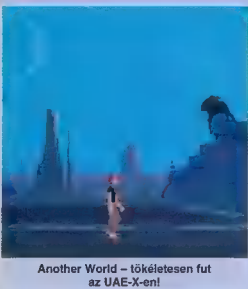
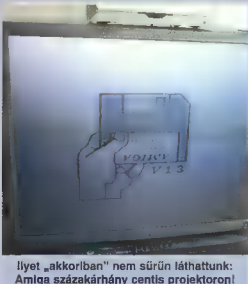
1-4 játékos	jó
1-4 játékos	közepes
1-4 játékos	elmege
1-4 játékos	kiváló
1-4 játékos	közepes

1-4 játékos
1 mentes 8 blokk

✓ szép, jópofa, a godzilla
rajongókat tetszen fog
a nagyon régezdültek az egyszerűsége
és a témája miatt

6 pont

AMIGA KÉSZLET TARTÓ!



UAE-X, AZ XBOX-OS AMIGA EMULÁTOR

Néha még ma is eszembe jutnak a régi szép idők. Amikor a haverokkal a klubban másoltuk a játékokat; mindenki vinnygójával a táskájában érkezett, friss programokra éhesen. Nem volt akkor internet, nem volt chateles, mindenki eldobta, hogy előadja magát. Ott voltak azok a fantasztikus partik, ahol mindenki alkotott valami újat: maradókat. Grafikat, zenéket, demókat – beledaktolt apait-anyját a srákok. Virágozott a számítógépes kultúra, mely a fogasztási társadalom és a PC térhódítása folytán egyre undergroundabbá vált, míg szinte teljesen el nem halt. Ma napig Magyarországon már csak Quake-féleket rendeznek, egy normálisabb klasszikus partit (lásd pl. Breakpoint, a neten a <http://breakpoint underground.net/> címen nézhetsz utána) Németországba kell utazni. Kár érte.

Martin mester elküvetett egy nagy hibát. Kiejtette a szóján egy bővös szót, miáltal én a továbbiakban törőzködtem. Meghallván, hogy valami AMIGAROL nem szó, mint egy valószínűleg nem magam az íródból és ragadtam ki kormai közül a DVD-t. Ha már így alakult, nem lehetett mást, minthogy átadta nekem a tesztelés lehetőségét. Valójában az történt, hogy engem a szerkesztőségben mindenki Amiga fanatikusként ismer, amit én nem is tagadok. A mai napig ábrázom az Amiga 500-as és 1200-asait. Volt ugyan egy A4000-es atomtörőm is, de sajnos az idők folyamán ki kellett, hogy adják rajta. Azóta átkosom az a napot. Ezek fényében talán teljesíthető érthető lehet furó viselkedésem és személyiségváltozásom, amikor valami Amigák kapcsolatos téma kerül szóba. Nos, Martin ezt jól tudja, így amikor észrevettem, hogy kell elővigyázni az körülmények nélkül ejtette ki a szóján ma szavakat, fedeztetés hiúsított. É meg emelkörtöm a lemez és már hajítottam is be a legközelebbi lévő Xbox-ba.

Amiről szó van, az egy újabb emulátor az Xbox történelmében; megjelnt ugyanis a híres/hírhedt UAE-X (Ultimate Amiga Emulator) Xbox-os változata. Ez jelenleg a 0.7-es verziót tartja a legújabb fejtséket. Párnapok alatt elkészült a teljes NTSC és a A1200-es AGA (Advanced Graphics Architecture) kiegészítő. A program weboldala jó pár aranyos screenshotot is láthatunk, melyek főleg az UAE-X készítője követelt el. Lefényképezte nekünk, hogy fut a programja egy 100cm-es projektoros Sony TV-n és megnéthetjük a saját kézzel diktálókatt Xbox-jay-podát is, melybe egy Amigas csatlakozó kábel, így képes az eredeti Amigas joystickok fogadására és vezérlésre. Mondanom sem kell, elég megzavartott egy űrge lehet ő is.

Amit mindenképpen tudunk kell, hogy a program teljesen ingyenes és Linux alatt a már jól ismert GPL licenc alapján terjeszthető. Tehát bárki letöltheti és használhatja, sőt tovább is fejlesztheti ha akarja, tudja. Viszont a Kickstart ROM-ok (chipset), amik az Amiga alap operációs rendszerét tartalmazzák, **nem ingyenesek!** Vagy nekünk kell kifizésnünk egy eredeti Amigából egy file-ba a ROM tartalmát, vagy meg kell vennünk az Amiga International által hitelesített Amiga Forever csomagot, amely mindent tartalmaz, ami egy emulátorhoz szükséges lehet. Ugyanígy, a játékok között is van, ami ingyenes, illetve nem minálul abszondware-nek (ez valami olyan, mint az autókban a veterán). Ami a gond, hogy az UAE-X csak forráskód formájában látható le, tehát nekünk kell a Microsoft Xbox fejlesztőköszletével egy indítható változatot fordítanunk le. Mivel az a legtöbb átlag játékos számára elég lehetetlen feladatnak ígérkzik, talánhat az interneten úgynevezett ISO-k, amiket egy DVD írógéppel leírhatunk a lemezre, és a gépbe helyezve azonnal indul a program. Csakhogy ezek az ISO-k többnyire teli vannak pakolva játékokkal és Kickstart ROM-jal van rajtuk, tehát **illegálisnak minősülnek.**

Mi egy forráskód fordított 0.7-es verziót kaptunk, Amiga 500-as beállításokkal. Több hucat sőt játéka nyomonan végig rajta a gyűjteményemből is – lassuk a kopaszulatokat, majd a részletes írtatást az irányítástól és beállításoktól.

A LEGENDA ÚJRAÉLE

Az Amiga 500-as beállításokkal érkezett lemez az jelenti, hogy az 1.3-os Kickstart és az OCS (Original Chip Set) voltak elérhetőek. Ha ezt szeretnénk megvalósítani, ahhoz más beállítások kellene a program mellé másolnunk, ami egy írósdétől lemez esetében úgynevezett vázolatlan. Erősen tehát a gép winchester tárolói a programot a rugalmasabb beállítási lehetőségek érdekében.

Martin e lekérme költötte, hogy írjak a kompatibilitási rártól A 100%-os működés persze csak álom daram, szinte megvalósíthatatlan, de jelenleg talán még a 70-80% is jónak mondható. Mit is jelent ez? Többnyire csak annyit, hogy a játékok és demók közül jó pár akadózik, hibázik a megjelenítésben, esetleg a hangban, vagy ami a ritkább eset, hogy lefagy. Az olyan programok, amik el sem indulnak, csak elenyésző számban találhatók. Többnyire azért eldőlögöl velük az UAE.

Kezdsének betettem az Arabian Nights című legendás csodát, mely a mai napig egyike kedvenceimnek. Alki nem ismertem, annak pár szóban elmeséltem, hogy klasszikus platformjáték, ahol a gonosz démon elrabolta a királylányt. Persze a démoni senki sem látta, csak mi, egy ártatlan kertészfiú személyében. Senki sem hisz nekünk, így minyonban egy láncló mélyén találjuk magunkat. Feladatunk, hogy kiszabaduljunk a megmentsük felségünk, tisztázva ezzel magunkat. Is nagyon kedves zene és grafika, a maga idejében valószínűleg gyönyörű volt. Sajnos a zenét minyon nagon tudtam élvezni, mert néhol beszegzött a program, főleg magasabb részletességgel mellet (már akkor lehetett állítani a pályák kirajzolásának finomságát). Ez persze nem meglepő, hiszen egy igazi Amiga 500-on is szegzött a program maximum grafikaát, viszont egy 1200-esen már nyoma sincs ennek. Sajnos UAE alatt nem volt klasszikus platformjáték, hanem a legújabb olyan asztalben, amikor az az és komolyabb grafikai mozgós vagy lemezváltás történt. Erősekké mód ez nem minden programnál jön elő. A hibajelenség abból következik, hogy a Windows és UAE fejlesztésekor egyre inkább az AmigaOS és a komolyabb hardverek emulátorok kezdtek elvezényelni a programot, így a újabb verziókban már jelennek meg a lassulás a főpporvalóval társul. Nagy valószínűséggel az UAE-X a Windows-os változatból lett átdolgozva. Miért is sem abból lett volna, hiszen a WinUAE is Microsoft operációs rendszeren fut és Intel processzorral. Ezek mindre megfogható az Xbox-on. Elmettel pedig a WinUAE a legfejlettebb Amiga emulátor, ami eddig a legjobbat teljesít, érdekes minden próbálkozást hozzá hasonlítani.

FLOPPYGYŰJTEMÉNY

Külön élmény volt újra játszani az Another Worlddel, mert legelőbb egy hónapja nem láttam! Alki még régebben játszott vele, annak talán még megvan őrlémi alakzat. Különösképp, hogy egyez azoknak a programoknak, melyek teljeséggel hiányoltunk az emulátoron. Nem érinti ugyanis a töltés, akadózás bug, hiszen nem szólt zene a töltés közben, sőt még játékok el is csak hanghathásokat hallhatunk. Aztán ott van még a Test Drive, ami szintén kipróbáltam. Ugyan néha megnyitnak a zene, ami a (jártatás) változatok ki és a lemezhez nyúl a gép, de amíg a sebességgel nincs probléma. Hiányoltam a karomra hangeffektusát, ami úgy emlékszem megvolt az eredeti gépen futó játékokban, itt viszont valamiért hiányzott. Régi kedvenceim, a Troops and Treasures és a Goblins 2 következők, melyek közül csak az előbbi volt teljeséggel hiányzó. A Goblins akadózhat egy kicsit. Sajnos nem voltam a játékokat csak a német nyelvű verzió van meg, ígyghy meg is ragadom az alkotást, hogy ha valakinek megvan, vagy tudja hol lehet megszerezni az említett két programt ott változtatni (lélesek egyáltalán), írja meg nekem a lenti e-mail címmel. Megköszönöm!

Amivel gond volt, például a Deluxe Galaga, ahol nem tudtam beállítani a Options menübe és a zenét sem tudtam bekapcsolni. A Desert Strike-et nagyon be szerettem volna játszani. Megköszönöm!

teni, de nem akarta a jót, ugyanis a kelles-lemett sehoggy a billentyűzetet elfogadni. Volt még egy pár olyan játék, ami szinte azonnal hagyással köszönt nekem, közöttük az egyikben hamar aranyos Garfield is. Sajnos a lusta macska annyira lajtor, hogy beütközött a falba. Még van más is, hiszen az eredeti Amigák közül is csak az 500-os komolyja. 1200-esen csak OCS beállításokkal lehet mozgásra bírni. Megnéztem még a Shadow of the Beast 3-at is, amit valószínűleg a legtöbb régi játékos jól ismer. Egyike azoknak a programoknak, melyek először alkalmazták a több szintes platform megjelenítést. Az előter, hátter és háttér külön réteget képeznek és külön is mozognak. A hátterekbe, úgymond „be lehet menni”, vagyis, ha látunk egy ajtót vagy kaput valahol, elfelle nyomva a joy-t, átmehetünk rajta. (PC-n hasonló technikát alkalmazott az a pár évre rá megjelenő Hunter Hunted.) A Shadow of the Beast 3 nagyon jól működött, élvezhető és játszható is volt. A zene nagyon dallamos szinte az egész játékra, de a képpel megvárható emuláció emulál. Sőt, még mondhatnánk, még jobban is szól valamivel, hiszen az Amiga 22khz-es mintavételével ellentétben az UAE 44khz-re mikeli a hangot! Ettől viszont egy kicsit természetellenesen PC-s hangja lesz a Amigás játékoknak, viszont kétségkívül tisztábban szólnak a hangszerek. Mindenki döntse el maga, hogy ez most jö-e vagy sem. Amigay a Windows UAE-nél állíthatjuk, hogy milyen hangkeverést szeretnénk.

KEZELÉS

Az irányítás a joyppalból kilyolódlog elegke macerás. Bár igaz, hogy máshoggy nem is nagyon aldtató meg. Mivel az Amiga egy szto-motógép és nem játékgép, ezért billentyűzet-tel rendelkezik. Persze a játékok többsége vagy joysticket használ 1 tüzgombbal, vagy egeret. Nehéz viszont szükségessé válik a billentyűzet is, lásd példának a Walker című háborús, lövöldözős játékot, ahol az egerrel mozgathatjuk a célkeresztet és az irányokkal pedig a robotunkat. Téves az a képzelt, hogy Amigay a játékokat, pedig nagyon sokan ebben a tudásban élnek. Úgy lenne pontosabb, ha azt mondanánk, hogy az Amiga a második olyan számítógép (a C64-et követően), melyet sokan csupán játék céljából vásároltak. Napjainkban ezt a korszakot éli a PC is, így azt is méltón nevezhetünk játékgépnek. Az Amigák alkalmassá lettek a játékok futtatására a korát messze megelőző grafikai és audió képességgel, illetve mindezek együttes produktóval, ami manapság multimédiának szokás hívni. De ezek a képességek teret biztosítottak a zeneszerkesztő (stúdiók, amatőrök) és grafikai alkalmazásoknak is (DTP, grafika). Emellett természetesen a Internet használatára és a iródi munka is villámgyorsan terjedt az Amigások körében. Gondolom az a kiterjedt használat nem leprék meg senkit, hogy akkoriban Amigákat használtak a mozifilmek készítésére és a legtöbb rendezői animáció is Amigával készült a Lightwave segítségével. Ezekből a képességekből UAE-X egyedül talán a játékok élvezetét próbálja emulálni, azt is csak felémás sikerrel. A WinUAE ugyan jóllelt a és már a modern Amigák grafikus kártyáit a processzor is próbálja támogatni, de vastai a játékok terén elért kompatibilitásából. Sebaj, mi most azért vagyunk itt, hogy játszzunk... Lássuk, hogy is kell irányítani az UAE-X-et és mit takar a menürendszer.

Belsőteskor azonnal megjelenik a Kickstart verzióknak megfelelő indulóképernyő, esetünkben a régi alapon kék lemezt tartó ismerős grafika. Ilyenkor nyitjuk egy Start-t, a menübe jutunk. Haladunk szét a szorson. Régién észrevesszük az **Insert Floppy** feliratot, ahol behelyezhetjük a kívánt lemezt a virtuális meghajtóba. Összesen 4 darab floppy drive van emulálva, a legalso kapcsolóval (**No. of Floppy**) tudjuk állítani, hogy ezekből hányat kívánunk emulálni. A menüpontokat mindig az A gombbal tudjuk kiválasztani, és a B-val tudunk vissza és végül kilépni a menüből. A második pont a **Reset Amiga**, amivel értelemszerűen újraindítjuk az emulált gépet. Aztán jön egy érdekes beállítás, mégpedig a **Map**

Keys. Itt tudunk a joyppal üresen maradt gombjaira a billentyűzetet gombokat definiálni. Például a Lost Vikings-ben a HELP billentyűt lehet váltani az emberek között, akkor valamelyik ravasz gombra vagy mondjuk az Y-ra beállítjuk ezt. Összesen öt szabad gomb van az irányításhoz. Ha kifogyunk vala ezekből, vagy egy gombot csak egyszer kell lenyomni, látogassuk meg a következő menüpontot. Itt egy listát találunk a billentyűzetet található főbb gombokról, akik közül az „A” lenyomásával szimulálhatunk. Például a Arabian Nights megkezdési induláskor, hogy meg szeretnénk-e tekinteni az intro animációt. Ha igen, akkor a **Simple Keys** menübe is kiválasztjuk a Y-t. Ebből is látszik, hogy a komolyabb billentyűzetet vezérel szimulátor programoknál, illetve az összes felhasználói programnál gondolkodjunk utközni az adatbeviteli teknivére. A következők a soron a **Load/Save State**, ahol egy pillanattal állapotot tudunk elmenteni és visszatárolni. Olyan ez, mintha lekapoznánk a játékot és legközelebb onnan folytatnánk. Most jön a legizgalgabb rész, a **Options**. Az elején itt kerestem a Kickstart ROM-okkal és hasonló nyolckarúakkal kapcsolatos beállításokat, de hibba. Ami viszont van, az a grafika vonatkozó megjelenítési effektus. Állíthatjuk, hogy mennyire és milyen módszerrel mossa el a pixeleket a gép. Kikapcsolhatjuk a képernyő alján található piros power és zöld floppy ledet (Show **Drives Status**). Mellett bárki megkezdésén, a szám a zöld floppy led közepén a töltes jelzi. Tehát nem csak világít az a kis négyzet, hanem azt is megmutatja, hogy épp hol tart a töltes a lemezen (melyik tracknél). A piros power lednél a sokat kell tördelnünk, csak akkor a baj, ha világítani kezd, mert az a program legvégénél a jelle és a rendszer műzodopereteken belül újra fog indulni. Az Options-ban találjuk még a **Position/Resize** gombot, ami nagyon hasznos, és ez természetesen a legjobban az UAE-X-ben. Nagyon hűnyomol ezt a WinUAE-ből. Itt a két analóg karral az irányításon pontosan beállítjuk a képernyő méretét és helyzetét, hogy semelyik TV-n se legjon ki. Nincs a kép kerete körül lüszimés, lüba, semmi. Szóval szép és izszo képet dőlhatunk be. A felbontás állításnak nem igazán látom értelmét, talán csak a érhető a vele, hogy még jobban akadnak a programok. Esetleg NTSC készülékeknél lehet értelme? Végeire maradt a **Joyport 0** kapcsoló, amivel az Amiga második joystick portjába lehetünk egy egerrel, vagy egy újabb joy-t. A **Quit** menüvel kilépünk az UAE-X-ből.

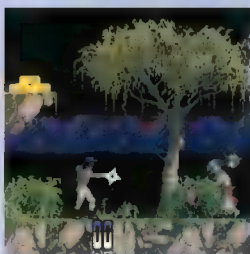
Felülhet, hogy hibba tartjuk nyomva a fel/le irányokat, a menüben nem lehet gyorsabban scrollozni a programok listáján. Ez egy több szög az UAE-X-ből. DVD lemez esetében elegke nagy fáradásigot okozhat. Erre találunk a ravasz gombokat, amikkel villámgyorsan lapozhatunk az oldalak között. Erdemes használni az UAE-X-et. Az irányításról azt kell tudni, hogy a A-val nyomjuk le a tüzgombot, míg a irányokkal a joysticket húzzhatjuk, a okjuk. Az Xbox irányító B gombja a Amiga eger bal klikkét utánozza, míg a X a jobb klikket. Az egermutató a bal oldalon található analóg karral mozgatható. Sajnos több közben az egerpórt is okozhat.



Beneath Steel Sky – bárcsak manapság is lennének ilyen király programok! :)



Desert Strike – bárhoggy is akartam, sikerült X-en emulálni...



Shadow of the Beast 3 – egy ekkor leghíresebb Amigás sorozat része



Test Drive B – az Amigás kor Gran Turismo 3-ját

Endrady Tibor
neogad@amiga.hu



Chaos Engine – a „végtelen multiplayer ejzszerlele” ejzszerlele



Goblins 2 – de örülnék egy angol nyelvű verzióknak!



Supremacy – úrháború stratégának



Traps and Treasures – még mostanában is el tudod szórakozni vele

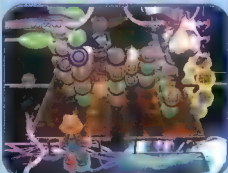


SUPER BUBBLE POP

[illegible]

gébb ötletet. Rengeglegyszer látnak ezt, nem is tudom, hogy mi értelme volt a kiadásnak, mert még igénytelen is. Grafitika náluk. Főszereplők: [robot, kiscsa, kisrára] innál semmiféle rakotvány, szimpózióm nem érzünk. A mezeivelről betelítjük kedvenc dalainkat, de még az én életművel lelkem sem bírta megemészteni ezt a bűnöságit, bármi is szolt által. Vivaldinál jöbven a vonásokra, mint arra, hogy milyen szin fog következni, a Paradise Lost dalok hatására elmenti a kövekhez az egészít, a Cradle Of Lilies fellemez még már inkább nem is próbálkozom, mert feltén, hogy mi lesz a következőkben...)

Szóval a lényeg az, hogy még a néhezetsékes szatellit le, mint ahogy az egész program sem nyújtott semmi érdemlegeset. Maradhatott volna az egyes Szon ópén.



MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS

2 pont

LE TOUR DE FRANCE

[illegible]

hádekt, az viszont már nevetésgés, úgy látszik egy-
személyt idézünk církébe. Valamint 20-ik század a he-
lytelen. Jó olvasni, ne is keresd túlszám, nem hibáz-
tál. Amelyek a hasonlatos szövegekben. A zenék helytelen
(volumne, nulla, jízta, zero, etc.) túlszám, a jízta-
nem meg az általánosításon használható. 2. amint
a legjobban kiderül, nem vígim, hogy milyen tesztet
vélük az port a csej, de szentem három meg kelene
úlni úk. Hogy megérte? Először hiba, az úton ha-
lyosha egyszer csak elnyel bennük az ASFAIT, és út
helyett a szermetek kőből, miniat a többiek egyen-
eszmazókra mellékeltek? Ez pedig nem egyszer történt
meg. Ilyenkor nincs más vigasz, csak a hangos ro-
hógés (eszelő szíj), meg az, hogy nagyon gyorsan ki-
szárad a lemez (eszelő hangolóját egy kicsit, eszelő
megorogkodik).? Út valakit meg érdekel, oldad
szó az 53. Közlönyben...



MÁS VIDEO PS2

2 pont



DEFENDER

[illegible]

és eldugio a legkezelebb zugiba, hogy ne is találja meg többé. Nem érdekli az emberiség sorsa, nem érdekli a rengeteg repkedő, sétáló, vöröslő, szívtelen lények vége, akiket a világ var, de legfőbbképpen az nem érdekli, hogy egy Defender nevezzeti program. Ez is a jobb lét volna meghagyni szép emlékeni kategóriába tartozik. No... pozitívumok: zene szól a mevrénél! (Laloboc...csüii!!!) Az átvétel átmenetileg kellemes kálcinellen rendelkezik. A speció képességei időnként ötletek, jó használható. Legutolsón sorban pedig észmeletlen lán közérli látni, ahogy egy repülő csatornába belebelez a szaklonderek bocsitok, miközben azok kapolnának össze-vissza... Ezek azonban nem irndokolnak vásárlást. Eppon csak arra elegetlenség, hogy a játék né 1-2 pontot kapjon. Ja kérem, ha a kijáratnál ez a cél... legyen!



MÁS VERZIÓ: [PDF](#) [DOC](#) [PS2](#)

4 pont



AGGRESSIVE INLINE

[illegible]

Zavarban nem jöttél volna. Tényleg **■** tudom. Zavarban vagyok emiatt. Jó, hogy **■** megismerkedtem felhívtál, aztán meg szívalítottál egyenként. Ez a két **■** meg **■** anyázás, meg **■** a levele, szélforgó a se **■** **■** ékeletokról **■** „Enek soha” **■** tudom elendülni. Öröm, hogy végre tehettek fel alapnak saját zenét is, kicsit gyegetek éreztem az eredeti összeállítás (a gyökér két dakeletre). Szintén jó dolog a pályázatkezdés, de én meg győri tar- tozok múltban belül. Nem esem hasra fel. Összes- zességben nincs a bag a koronggal. Először talál- kozik vele, hozzám fogja érezni magát, és az eredményhez is emlékeztet meg két pontot, de aki már látta a FS20 gépén is, **■** jöttél volna... az nem lesz annyira oda ére. Utóbbiak részére látható az alábbi értékelés. Chrissy pedig továbbra is a lego- zatiabb karakter... **■**



MÁS VERZIÓ: PS2, GC, GBA

5.5pont



A mi különleges karaványgömbben egy ritka vendéget üdvözölhetünk nagy-vagy szerszemesen. A dínopark építése után most egy jóval hagyományosabb szórakoztató intézmény vezetése és életben tartása lesz a feladatunk. Az Inforgames gondozásában megjelent RollerCoaster Tycoon igazán meggyőző eredményeket ért el a közelítőben PC-s területen. A program sikere olyan nagy volt, hogy két küldetéslemez is kiadott az anyaghoz (Cortiscrew Fallies, Looey Landscapes), amik az X-es verzió esetében már helyből rajta van a korábban, másik két gyűjteménnyel kiegészítve. Ennek az összeállítás kiadásánál köszönhető az érdekes mennyiségnek számító 85 játszható pályát A Tycoon családnevén az X-es verzió esetében már helyből rajta van a korábban, másik két gyűjteménnyel kiegészítve. Ennek az összeállítás kiadásánál köszönhető az érdekes mennyiségnek számító 85 játszható pályát A Tycoon családnevén az X-es verzió esetében már helyből rajta van a korábban, másik két gyűjteménnyel kiegészítve. Ennek az összeállítás kiadásánál köszönhető az érdekes mennyiségnek számító 85 játszható pályát A Tycoon családnevén az X-es verzió esetében már helyből rajta van a korábban, másik két gyűjteménnyel kiegészítve.

nyak között. A prágai kiadásra jellemző, hogy a játékosok építései, fejlesztései nem csökkennek meg változatlan, ezért kénytelen úgy, hogy az idővel lefelé (a kertlen küldetés) építkezéseiket még a végletekig folytathatják. Az igéretes beharangozó szövegek és a más platformokon elért sikerek után most nézzük, hogyan szerepel a mi jól megteremtett lefedvencünkön.

HAZATELÉSI VÁLTOZÁS

Az irányítás összetettségének szükségessége teszi a kezelési részletekben menő ismertetést. Mivel a teljesítendő feladatok nagy része a rendelkezésünkre álló időt is előre meghatározza, elengedhetetlen az ikonok és lehetőségeink tökéletes ismerete. A számítógépes verzióhoz képest



most a képernyő alsó és felső részéről eltekint a menükről, így biztosítva szabadabb rálátást a játékosok változtatásaiért. A menüképernyő megtekintését más és más gombokhoz rendeltek, vagy az aktuális építési bejáratorra lépve hozzáférhet az ezek. Bár néhány gomb, amire csak egy egyszerű funkció kapcsolódik.) De nézzük ezeket szépen sorjában.

Amikor egy új küldetés kezdődik, azonnal felül a főkapu opciók eldől, ahol mindjárt az első ikonra bárhová megnyithatók a parkot, csak a játéklépcsőn a pirosról zöldre állítani. Megjegyzem, a megnyitást minden épületnél és játékeszköz "egy klikk" intézi, ami különbséggel, hogy néhány zászlóval darabonál (pl. hullámváru) a piros és a zöld lámpa között találunk egy sárgát is, ami egy tesztmenet elindítására szolgál (erre a későbbiekben még visszatérünk). Ugyanitt más lehetőség a park területének bővítésére is. Még mindig a főkapu elöl találunk a parancs, megtekintéskor parkunk népszerűségét (Park Rating), ami azért is fontos, mert legjobban ebben ezen tényező színjelének megnevezése lesz az egyik

ÓRIÁSKERÉK ÉS TÁRSAI

RollerCoaster Tycoon

közel képet kapunk a vizsgált helyszínről, akár bele is lútkunkhatunk a nagy órány árák délközébe. A következő nagy menüsorok a 8 gomb folyamatosan lenyomva lehetnek lehatható, ahol körkörös nyolc különböző funkció válik elérhető. Vegyük előt sorban az óramutató járással meggyőző irányba és a „12”-ről indulva.

Itt a park területének szépségéhez, ciznázásához szükséges képességeket találjuk, ahol fák és bokrokban a parkot, szemesek, szorok és szőlőket állhat a rendelkezésünkre. A következő lehetőség az utak és hidak építésére szolgál, valódi anyagárváltozást. Ezt az ikon követi a valódi építkezések lehetőségei megjelenítésével, amibe belevághatunk a parkot, hogy a szórakoztató építmények típusai különböző kategóriákba vannak rendezve. Ezek a „játékok”, amik azt, hogy élethűen látszódnak a parkban a látogatók, szerepelnek a parkban a látogatók kiállításánál is (ennek részleteit szintén néhány mondatnál később). Lehetőségünk van az egyszerűbb játékeszközök elindítására a órány hullámváruval és egészen a vattacukor órány bejáratoráig mindent építeni. A FUI alakú ikon a zenék és effektek beállításának lehetőségeit takorja, míg a következő menü a játékos nagy magasságából készített térképet teríti elénk. A ikonra az elterő nézetek közt válogathatunk, amelyek közül némelyik igen hasznosnak bizonyulhat a zsúfoló területen való

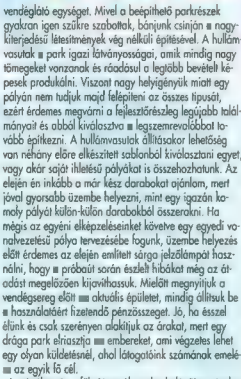


[illegible]

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

MARTIN MARZÓLI

576 KONZOL



ZÁRÓRA

A jelölészetek alapján a szerkezetek hangjai és a hozzájuk rendelt dallamok mellett a nyüzsgő embertömeg zaja és az érthetetlen kacsogás teszi még élelsebbé. Az érthetlenséghez és az aktuális témáival, lehetőségeivel logikus összhangban egy olyan gördelekény jötménnyel alakul, ami biztosítja a szöveg megértését és a most elrekesztő részére az érthetlenség kiküszöbölését. Az emberek volánján az érzés, hogy minden helyen van és neki már csak a lelétezési üzemeltetési kapcsolatos problémák megoldása a feladata. A szöveg mégsem így pontos és ennélfogva az ok, hogy a grafika színe egyenlő az embereké, de a közönség csak az érthetlenség egyértelmű maximumát, a közönségnek az a kamasz regény írói paródiára valószínűleg elvezet, ami egykoron beláthatatlan holtak kiakadályozta eredményez. (A területrendezésnél az egykori problémák.) De az RCT megértésénél talán későbbi vezeti a konzolban a stratégiai jötménnyel térszerű és az eddig megjelölt gráfiájának nyomdaiak követei vannak, az ehhez hasonló jelölések szülfűk módra.

ROLLERCOSTER TYCOON

INFOGRAM!

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

gratiz	jó
10 év	jó
10 év	kiváló
2 év	kiváló
5 év	kiváló

1 játékos
1 mentés 34 blokk

✓ változatos pályák, rengeteg lehetőség
X kamera nézetek

9 pont

Egy furcsa nevű program is eléggé be lett karargozva, mi több... az alkotók odaig születtek, hogy készülő játékok nevei vétek fel maguknak is! (**Mondjuk mint John Yager, vagy Yager Smith? Morfin**) Ez kicsit merész kérés, mert ha a megjelenés előtt túl el, akkor utána szívesen elvesszük karnyitán később is. És nagyon nem foglaltam a beharangozó híreket, de az eszmésem, hogy a közreadott képek elég kellemesek voltak (vizuálisan). A baj csak annyi volt, hogy hasonló stílusban már volt Battle Engine... és ottlám... és... változatlan fészkel (de kétféleképpen fészkel) Seadról, és még talán a Gummel is ebbe a kategóriába sorolnám, de az már kicsit rézszebb.

Mert miről is van szó? Beülünk egy fémtestbe (gép, amin szárnyak vannak, hogy pontosabban fogalmazzak... valami repülőgépeség), repkedünk, lövöldözünk. Nem szokott lekárni az ilyen. Ami igazán meglepett, az egyedül a DC-8 Starlancer volt, mivel az már-már egy fémtesthez hasonlít inkább hozzáállásban, mint egy programhoz. Szóval egyelőre én nem érekeltem a Yager. Mag is jelent idevél, Martin kijelentette, hogy én írom a tesztjét, na meg az is hozzá tette, hogy az interneten elég gyengének mondják és ő sem vár túl sokat tőle. Ejjen, gondoltam... újabb három pontos programot kaptam. Kicsit csalódottan behelyeztem a lemez, majd belevágtam a kasszába, ahogy kell, onyag belepertem a misztikába. A holo tréningben áldoztam egy kicsit, de azelőtt vártam magam, és nem lővődve a gép folyamatos pózfázisát, átmentem a formagyakorlatokhoz. Az első pályán találtam magam, ahol újabb teszteléseket kaptam célpontra. Ha ennyit fog-



ÉN VAGYOK A YAGER MEISTER! ;)

nak kóstolgatni, inkább hagyom az egészét a pecúdóba, megpróbálom magamban, de azután vállrangsókkal kísérve haladok tovább. Ézsze sem vettem, de eltelt vagy három óra, és meg valahol a harmadik negyedik pálya környékén járunk. Már egyáltalán nem éreztem magam olyan rosszul, sőt... Fagyeltem portréimról, hogy miket szövegnek le a rádió, körülvondam gyögyörgöm, amikor a negyedik vadászgépek pilótái azt esetleggették, hogyan fogunk tiszteket szedni... valamint sokadszorra kezdtem újra a pályát, hogy átélhessek megint egy-két jobb pillanatot. Megragadtam a hangulat. Nem az, hogy repkedek, meg lövöldözöm mindenki, hanem az, ami... már ennyit Starlancerben is meglepett. Mintha valami nagy szabású ópera részese lennék. Mindentől el, mindenkit saját véleményem, egyéniséggel rendelkezik. Nem csak úgy vannak a nagyvilágban. A történet pedig folyamatosan megy tovább.

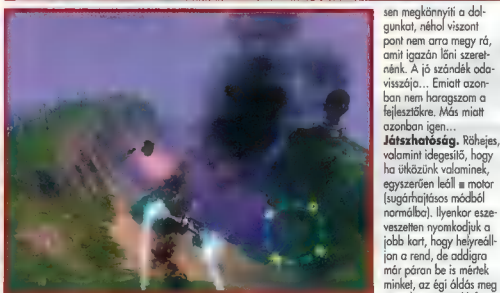
ÓDABI RÁCH MESÉL MERTEN...

A sztori szokás szerint a jövőben játszódik. Itt is létezik a nagyvilág hatalmának, meg a létező réteg. A rebbilis kószakok keli nekünk rendbe tenni, mi leszünk a rendfenntartók. Olyan, mint a megszokott kezdések. Azután tesszük a dolgunkat, végrehajtjuk a feladat-

kat. Összebarátkozunk társainkkal, sőt ismerősökre is lelünk, akiknek csapjuk is a szöveget rendszeren. De a lényegre visszatértem... minden pálya elején kapunk valami információt a feladatról, amit azután változatlanul is vészhezert idején. Elindulunk a géppel, amit kárba, belső nézetből egykoron vezettünk. Ezek között az irányítással valószínűleg nemet kaptam. Jól néz ki... De komolyan... Ezzel most egy fontos részhez is érünk. Lássuk csak!

Grafika. A játékok egy kétféleképp 3D-s motor kezeli. A szívetlenség, a sivatgató, a gráfiaték mind nagyon apróképpen lett kidolgozva. Ez természetesen hozta magával is a kis bökkenőt, hogy vajon mi fog feltérni ennyi adat, ami a programban jelen van. Hát kiemtem, úgy oldottuk meg, ahogy a Holo fészkellettel, utána... a holo legelőjében... (mármi a teszt) Xanoxa esetében is. Kétféleképp DVD, közel kilenc gigával. A warezok lámbákban tájítják meg csak fogja a fejét... No, ami visszatér. A vizuális megvalósítás gyönyörű, eszméletlen, csodálatos. Apróképpen kidolgozott víz (többek közt a legelő mánim...), akadózást mentes, folyamatosan pörgő októ. A fészkellettel, a vadászgépek hangnák ebből maguk után rendszeren, ha megjorozód elét. A mérnök pinnagiert becsatlak, onyag egy komolyabb tengerelutatóra, onyaghoz közelbebe írné leterelő a nadrogod, onyag kisességet észrelek... Talajpálcákppen min-

losztása után lehet menni a történetes módhoz, ahol belevetjük magunkat a küzdelembe. Alaphelyzetben nyugalmi állapotban állógat (feleg) a géppünk. Ilyenkor a bal roszszal halathatunk ki, a jobb onyag korral emelkedünk, süllyedünk. Bal korral nézelődünk mindenfelé. Amennyiben katonaság nyomjuk a jobb kor, átválunk sugárhajtásos módba. Ebből a jobb korral csak a tengelyünk körül foroghatunk, a bal korral irányíthatjuk magunkat. Ugyanennek katonaság nyomozást visszavonozunk kicsit a lendületből, de ha a gép felélnyit, akár turboturbinák is a levele pontj segítségével. Utóbbi az akciógomb is, amivel utánpótlásokat vehetünk fel, vagy regenerálhatjuk magunkat a kijelölt feltöltő állomásokon. Ezek kár akció feszálópályák, zöld fényekkel kiválgatja. Alop módban szállhatunk le rájuk. További funkciók: fém gomb a térképet nyitja meg, amin lejárólászár be a von mutatva az aktuális célpont, vagy az a terület, ahol dolgozik lesz (fontos: amennyiben rakétasíkat kell megjelölnünk csapattunk részére, azok fényesen világító narancsszínnel vannak mutatva). Az X segítségével ráközelíthetünk következő célpontokra, a B-vél pedig be is foghatjuk azokat. Az Y a leggyengébb, a jobb roszsz a normál fészkel, az A-vél a második leggyengébb katonaság hozhatjuk el. Előre nehézkes kicsit, de hamar hozzászokhatunk a nem megszokott módon talált irányításhoz. Az automata célzás (amennyiben ellenséges gép van előttünk, rögtön ráll a célkereszt) erő-



den rendben van. Hogy miért lett csak jó a grafika az értékelésben? Mert sajnos károsítás van minden pályán. Ezt el kellett volna kerülni. Így a holo... jutalom, hogy megérdemelt a kiválót, de azán... jutalom, hogy... szögöré lesz.

MÉRKÖDÉS ELV, CSAP A LÉTSÓRÁI

Maniben semmi érdekes nem található, profil kívá-

sen meglátni a dolgunkat, néhél viszont pont nem arra megy rá, amit igazán jól szeretnénk. A jó szöndék odavisszajó... Emiatt azonban nem haragszom a fejlesztőkre. Más miatt azonban igen...

Játszhatóság. Röhöjtes, valamint idegesítő, hogy ha utközünk valaminek, egyszerűen lell a motor (sugárhajtásos módból normálból). Ilyenkor eszevesztetten nyomkodjuk a jobb kor, hogy helyredljon a rend, de odajórá már páron be a métek minkei, az égi áldás meg zárogó csapadék fe-

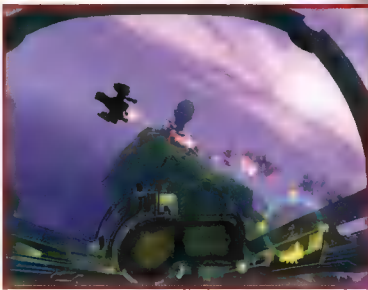


EGYÉBB JELLEMZŐK,
ÉRDEKESSEGEK

A feladatok elég sokszínűek. Ez már a program elején tapasztalható győzelmis színdarabban is tudatosul bennünk. Itt ugyanis követeljük egy kicsit eltérő szerepeket, repkedünk a kijelölt útvonalon, majd egy hirtelen jött rúd miatt meg kell állítanunk egy zuhanó hajót. Számjaink a párlat jart meg még, majd sorozzuk meg a hajóval, na meg a két oldalán található célpontot. A helyzet komolyságot mutatja, hogy ha nem vagyunk elég gyorsak, a szigetekre csapódik be a hajó, ami a történet végét is jelenti egyben. Azonban... ha jól voltunk, és a jémi a hullámok közt kell végig nyújtani, akkor minden rendben, végre a csapathoz tartozunk. Szóval, az a változatosság a későbbiekben is jellemző. Meg kell védenünk egy anyahajót, bizonyos célpontokat kell leszednünk, ill. kell deríteni, hogy mi történt egy lezuhant géppel, meg kell jellőnünk a csapathoz irányuló rakéták helyzetét és hasonlókat. Van olyan is, hogy a győzelmeken kell a dombok között repkednünk, mert ha jobban emlékszik, a legvégén a legyeket nagyon hamar leszednek. Ez erősen emlékeztet egy kis SW hatásra, valamint eszembe jutnak rá a Captain Power kalandjai is (ha valakinek ez a név még mond valamit... üdvözlöm!). Rövid időn belül látniunk egy generátort (pipityára kelt), minik hatásra a legyeket határoltatva lezárunk, de innen is kálózok kárpótlással a szembenézünk, valamint a mindenhol lebegő légióknak.

Amennyiben az nem lenne elég, egy kaptat is kell találnunk, amivel a vesztézetet össze lehet juttatni be. Ez-mélték jk a feladatok. Emiatt, és a változatosság miatt pontozunk sem lehet. Hogy mire is?

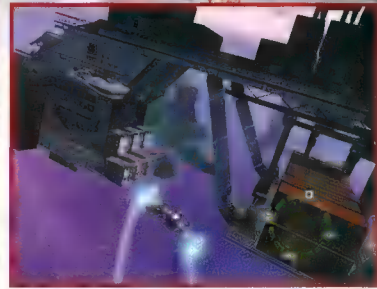
Szavathatóság. Kétféleképpen lehet a program. Nem csak azidat, amíg végigjártad, hanem még utána is, mert elő fogad venni, hogy utazgass kicsit a gyönyörű szigetvilág felett, vagy azért, hogy átélj néhány korábbi kalandodat. A játék megfelelően nehéz a későbbiekben, valamint kedvelni hozza is. Emiatt tökéletesen nyílt az a szavathatóság, amit a stílus határoz megrendnek. Nem összehasonlítható egy RPG-vel, de talán jónak ki-váló...

LEVELEZŐ GONDOL-
TOK, HATÁSOK(K),
ÉRZELMEK

Zene, hang. A zenék sajnos mm a legokéle-
sebbek, de tulajdonképpen is jó eredményre befele-
nek, mivel hangulatilag valamennyire oldást nyújt a
történetben tapasztalt helyzeteket. Az összesített
eredmény azonban kárba vesztik a hangok, amik
zenésítések. A levelet, robbanások hozzá a magzo-
kott minőség, azonban a károsítások, az átvett
dumák mind nagyon igényesek. Nagyon élvezet-
dől a lóhas csipkedés a navigátorfolyat, akivel
már nem először találkoztak. Némiképpen, udva-
ráltság, időnként visszacsapások. Komolyan olyan ér-
téseim volt, mintha valami szaggatottan néztek (jeli-
gattak). Persze ha valami elvén van, akkor is be-
száz néha egy-két nem hivatalos megfigyelés, szóval
nem csak a bekései időből dal a lov...:) Azonban

hangok mm csak emiatt
a romlás miatt lehetnek.
Az ellenfél folyamatosan
szivhatok, a tónus kurjati-
gathatok, ódagathatok, dicse-
nek, vagy nemhatsákokat
nyilvánítanak eredmények
miatt. A rádió csag-
rog, amennyiben rossz-
ab a vétel. Duna jk De
úgy összességében az
egész jóték az. Repkedés
közben balra-jobbra néze-
ldhetünk az irányítók-
kal, ha útközben, akkor
berepedezik szépen a „szérvő”. Teljesen szabadok
mm vagyunk ugyan, de a tó harcon van a hangos,
mm pedig a végén lehetőségek. Engem tényleg na-
gyon emlékeztet a StarForce a program, ami ter-
mészetszerűen néztem elismer. Használom szépen meg-
it is a kőrténevezések. Néha vannak meglepő fordulat-
ok (lengaralattjáró elintézik... kicit radikálisan lett
megoldva), hirtelen váltások, nyakatekerti vészjelze-
tek. Szóval nagyon jó. Hogy mit?

Hát a Hangulat. Eleve nagyon király, amikor né-
lünk egy szabad pilótautazás versenyre, aztán
hirtelen radarként néztem, mert kálózok lépke be a
legjobb. Megyünk gyilkolni, már vége-
zünk mindenkivel, mm farró drót érke-
zik, mi szerint pár különleges nehebb
gép érkezik erősítéssel, így hogy
vagyunk. Barátaink egy-
ill visszavesszünk a jó-
kedből, sőt... be is po-
táznak. Második Ny-
godon repkedünk, ke-
reztünk volakit, mire
egy rádióadókat ka-
punk az egyik koráb-
ban látott helyről
miserint ellen-
ges anyahajót
vel kaptak
össze... kábodás,
ordítás... elke-
redt hangon rínd-
lódik, üvöltök,
hogy küzti nyakot



rá. Odavire már csak ronszakot találunk, de ismét hi-
vát kapunk egy másik kálózati, aki hasonlóképpen cé-
pont lett. Sietünk is oda, még látjuk is, ahogy egy dur-
ván kálózva a falakoktól elszal. Mi meg persze meg-
küzdünk a hatalmas géppel és is követjük. Harma-
dik. Nyugalmi állapot. Betérünk Jane kocsmájába,
ahol José fogad minket jó barátaival. Áttérítve látnak,
ahol egy jó kis legvédelmi löveg van. Haza gyakra-
tozunk. Kis játékhajót látunk ki, José haverja aszta-
lokat, haradókat kálópulnakok közé célpont grantát,
azután meg hirtelen megjelnek pár belsőrezt tudó a
modern, hatalmas gépekkel, és szólnak, hogy ah-
haladnak, álljunk is. Barátaink belátnaknak, a kál-
pultból minden reptel a tudós felé, ami elérhe-
tő... aszta, szék, hordó, bírádszta! (!)...

Közben persze meg az anyózas is...:) Ez-
máltán! Ahogy az egész jóték az. Aki
szereit az ilyesmit, az bátran
szerezze be, de ott csak (s)
szereit éretni magdi, mi is
problémát vált.

BÓTOS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MARTIN

Bentén ingoványos a 3D-s, repkedés, követés az-
lak talán. Imádom a kőrté a lejáratok, a kálózok is bu-
kukó, de a minőségén igen gyönyörű gond van - it, a
kálózás hasznát is élveztem már nem egy kálózva be-
haragozott, majd testet során csúnyán legyőzött pra-
gi. A Yager hangulata, de nehezen indul. Akhoz, hogy
rálátnam, nem elég kipróbálni, nyamukit kell vele kemé-
nyen. Hallani kell a beszélgetéseket, bele kell keveredni
a sztorba. Ehhez idő kell, és kitartás!



YAGER

MICROSOFT / YAGER

MÁS VERSI... JELENLEG NINC

TRÁFIA JÓ
HANGULAT JÓ
ZENE / HANGY KIVÁLÓ
BETÉTEK KIVÁLÓ

1 játékos
1 mesterséges intelligencia

szépségteljes hangulat, szép grafika,
átmenet nélküli
kálózás, pár apróság...

9 pont

Mi illő gondolat kavargott most a fejemben. Csodát látom, végigjártattam, és az ember csak most élmélennek nektek. Már a Wind Model japáni verziója alapján készült előzetes ismertető megírásakor is gondban voltam, hogy mivel kezdjem a cikket, olyannyira szerteágazó és változatos a játékelmélet, hogy a játék felépítése, most pedig, hogy látszik a játék alapjai verzióját kétféle és fektüdöm, ez hatványozottan igaz.

Kezdjük tehát azzal, hogy a Nintendo háza táján ismét eltérő a játékok várják a munderbeállítás megemlést, már ami az eladósok közt illeti. (Ez idáig ugyanis több mint harminchat millió Zeldát keltet el a különböző platformokon, és ezt csak a Pokémonok sikerei übelelén.) Mivel a Gamecube még mindig nem váltotta be a hozzá fűzött merevlejtőt, és a Game Boy Advance is csak a Game Boy Advance játékokat képes eljátszani, ezért a játékok értékesítésénél szinte a világon, mint ahogy az az előzetes tervekben meglátszható, lesz utolnak.

■ CUCC. Az 576 Shopokban a limitált szett és ■ bonusz diszkes játék ■ megvásárolható!

VÍZÖZÖN ELŐTTEM...

Millió gondolat kavarog most a fejemben, és köztük vannak a hibáim is amiket a japáni változat alapján lekömölt előzetes ismertetőben vétettem, főleg ami sztorit illeti, ezeket megpróbálom most orvosolni.

Szóval a történet még
Ocarina of Time és
Majora's Mask
között indul,
amikor az
Idő Hőse
(Hero of

az Idő Hősenek előjvetelében bízott, de az sosem jelent meg újra. Az élesebb elmével megáldott polgárok hamar belátták, ha az eső záros határidőn belül nem áll el, az egész világ a víz alá kerül, és elpusztul azzal együtt mindenki. Akinek tehát volt egy kis sítínálója, az odaforrt a magas hegyek csúcsai között keresett magának új otthonát. Az eső mérhetetlen sok ideig esett, és amikor ellállt, egykoron virágzó mezők és erdők helyén már csak – végeláthatatlan óceán hullámai jödzsöztök.

Oly sok idő telt el, hogy ember mértékkel szinte nem is mérhető, az életben

[illegible]

csörgedezik az ereiben (a Hylianok egyik jellegzetesség hosszú fül).


Egy balszerencés véletlen folytán, aztán Ganondorf kezébe kerül a főhős, Link kishúga is. Innentől kezdve felgyorsulnak a események, miután Ganondorf elleni küzdelemben a fiú csúfos kudarcot vall, a történet egy vadiúj szereplővel bővül, a beszélő haisóval.



Amik a fel-felröppent hírek is, amikben ügencsácsi Nintendo konzol-revezésséről/szűléséről szólnak; eredetileg ugye a GameCube-nak több évig ki kellett volna tartania) a Wind Waker olyan reklámkampus mellett látta meg a napvilágot, amire addig még nem volt példája a Nintendo körében belül. A játék megkísérlésére alkalom volt, amikor a japáni játéktérkép már hozzáférhető volt több olyan automata is, ami a felkész béta játékból tartalmazott pályaszíneket, dungeonokat, és bárki ingyen kipróbálhatta azokat, ha valj ereje és türelme megvoltam a kilométeres kigyázó sorkat. A játék megjelenésének hónapja előtt azután jöttek a TV reklámok, a konzolmagánok dupladolosa hirdetései, az ingyen poszterek. Amerikában a reklámkampus egészen addig folytatódott, amíg a filmvetítések előtt egy arminc másodpercig CG videó látható a késszög, melyben egy rejtélyes csuklyás alak fajtait hangon kezdett bele a monológába. Abba a monológba, ami egy fiúról szól, aki betelevezéssé sorstát fátvá érett és megmen-tette, Hylle földjét, és a mesélő alakot is (csak a hylle) "mék jötek rá, hogy Zeldá hercegnő látki.).

hadarától, ezt hűen tükrözi, hogy csak IV reklámokra nagybőllé áthílló euró költene. Enki ne lepődjön tehát meg, ha a Nickelodeon, a Cartoon Network, vagy Fox Kids összefut Linnkel és barátai a rajzfilmek szüneteit kiillő reklámokban. Természetesen a nyomtatott sajtóról is online hirdetés/értékesítésről sem feledkeznek meg a Nintendo alkalmazottjai, ajánlom mindenki figyelmébe a <http://windwalker.nintendo.co.uk> weboldalt.

A játék európai megjelenésekor boltokba került egy limitált számú platina Gamecube is, amely „Wind Waker Plus” elnevezést kapta. A doboz „csak egy díszdoboz, ezért szívesen Gamecube-val, kontrollal és Wind Waker-rel együtt lehet megvásárolni, hanem ott lapul majd benne a Japánban és Amerikában már megjelent bonusz disk is, a The Legend of Zelda: Ocarina of Time grafikai felhajtógói változatával és a The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Quest kiegészítővel. A platina Gamecube kalam az számokra, akik idáig csak jótékolták egy Gamecube megvásárlásának a gondolatát, hiszen még a két mini-díszlekk együtt is, alig kerül majd többre az exkluzív ezüstszínű egybeként kereskedelmi forgalomba –” kerü-
lő Gamecube, mint maga a lila alapú. A platina Gamecube mellett a Wind Waker Gamecube tulajdonosokra is, és a piaccra ebben egy dupla díszlekk szánt példányszámú Wind Waker, amiben szintén ott fogynak majd az ajándék lemezek, a már fentebb említett két játékkal a hátoldalaról egyetve. Azt persze mindenképp dőntse el, hogy ez mennyire ajándék, mert a Wind Waker Gamecube mellett a dobozban több kerül, mintha az ember csak a szimpla játékkal venné meg, bár szerény véleményem szerint még így is jócskán megéri majd az árát.

Time),  Link, megsebződött Hyrule földjét a gonosz Ganondorfok (ezt jász-
horkolt végig az Okémban), és elindult a kalandoz-
ás útján, ezt ismerhettük meg a
Majora's Maszkban). A gonosz legyőzése után
rövid ideig béke és nyugalom következett Hyrule
földjén, de ez nem tartott sokáig! Ganondorf
újra megtalálta a módját, hogy visszatérjen a
világba, és megkezdte a Triforce Erő do-
raját és egy szűnni nem akaró végtelen eszt
zúdított a királyságra. Az emberek gyarabok
sószt = Triforce erejétől imádkoztak, és ismét

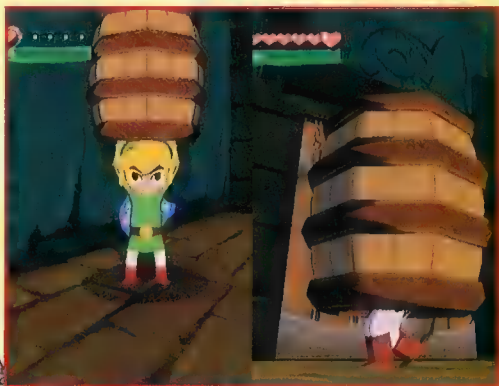


aki magát csak a Vörös Országnak Királyának hívja (a játék közepén feltűnik az ősi hány brutálisan nagy meglepetést), és aki jóval többet tud a világról és a történelekről, mint az ember elvárna egy vitorla nélküli hajótól. Védőzárny alá veszi Linket és elindítja a Ganondorf legyőzéséhez vezető út, amihez először a legendás Master Swardot kell begyűjtened majd, amit állítólag az Isenek Toronyban rejtettek el. Ahhoz azonban, hogy a Torony kiemelkedjen az óceánból, be kell gyűjtened a három istennő Din, Nyru, és Farore (Emlékeztet még rájuk az Ocarina of Time-ből? Te nem? Oké a világ teremti te is buta :) gyöngyét, amiből kettő egy-egy labirintus mélyén van, a harmadik pedig Jabunál. (Nem Jabu-Jabu. De majdnem. :). A toronyról aztán kiderül, nem a kard otthona, csak az isének megemlékezője, mivel csak egy Igaz Hős jutott fel a Torony tetelére, hogy megkapassa a harangot. A kardot odalent őrzik az óceán alatt az esküvői Hylian Kastélyban (na vajon ki? :). A Ganondorffal való második összecsapásnál aztán kiderül: a kard már elvesztette erejét és hatástalan a gonosz ellen! Vissza kell tehát állítani a Master Sward régi erejét, és ehhez a Föld és a Szél Templom mélyén élő Bölcsék segítségére is szükségünk van. Hogy ne legyen olyan egyszerű az életünk, az Idő Hőse által darabokra tört Triforce Bátorseg háromszögének nyolc darabját is össze kell szednünk, hogy birakoljuk a Tri-

force harmadik darabját. Így bezárul a háromszög, és az utolsó összecsapásra írtak az óceán alatt kerül sor Ganondorf temetőjében.

...ÉS UTÁNAM

Millió gondolat kavargat most a fejemben, főleg hogy miként lehetett ez a csodálatos univerzumot bemutatni valakinek, aki még sosem játszott ezelőtt Zelda játékkal. Valaki egyszer azt írta az egyik Zelda gémről, hogy egy gyönyörű mese elevenedik meg előtünk, és ennél jobban talán le sem lehet festeni azt a fantasztikus világot, ami elénk tárul a játék során. Az ózónvíznek köszönhetően Hyrule földje jöcskán megváltozott az eltelt idő alatt, szinte minden és mindenki ott pusztult el víz alatt, ezért nem nincsenek a játékból a helygló Gorok, az az erők mélyén élő Kokiri, az egybéként vízszelű Zorak (persze egy-egy képrészletükkel összeferhatunk :), vagy



■ talvaj Garudok. A világtérkép is eltér a megszokottól, az még hagyján, hogy nincsenek összefüggő szárazföldek, csak sok egymástól távol elhelyezkedő kis sziget, és több időbe tart minden helyszínt bejárni, mint máskor egy teljes játékot végigjárni, de még feldarabítani is olyan egyszerű őket. Az egyes helyszíneknek ugyanis nem elég bebaragolni, hanem mindazoknak egyenként meg is kell keresni a térképet, és csak ekkor rajzolódik rá a világtérképünkre. A világtérképünk egyébként most igen érdekesen van kialakítva, ahogy azt már írtam a lapján változatlanul: egy nagy négyzet alakú térképet képzeletet magatok elé, ami hétszer-hét, azaz negyvenkilenc egyforma részre van felosztva. Minden ilyen mezőhöz, zónához, szektorhoz, négyzethez (hívjátok, ahogy akarjátok), tartozik egy-egy központi egyforma részre van felosztva. Minden ilyen mezőhöz, zónához, szektorhoz, négyzethez (hívjátok, ahogy akarjátok), tartozik egy-egy központi egyforma részre van felosztva. Minden ilyen mezőhöz, zónához, szektorhoz, négyzethez (hívjátok, ahogy akarjátok), tartozik egy-egy központi egyforma részre van felosztva. Minden ilyen mezőhöz, zónához, szektorhoz, négyzethez (hívjátok, ahogy akarjátok), tartozik egy-egy központi egyforma részre van felosztva.



TINGLE TUNER használd azt a tárgyat akkor, ha segítséget szeretnél kérni Tingle-től. Csak akkor működik, ha csatlakoztatva van egy GBA is!

GBA GOMBKIOSZTÁS

- d-pad** (irányítás) – Tingle mozgatója
- L** – tartó lenyomása és használd a d-padt a térkép mozgatóvárá
- A** – link felhívása / tárgyeszköz
- R** – a kurzor visszatér Linkre, illetve az ellenfélkel becézésre
- B** – a kiválasztott tárgy használatba vétele
- Start** – tárgyképernyő
- Select** – az irányítás és gombkiosztás

MIRE HASZNÁLHATJUK A TINGLE TUNERT?

- Bátorok beszélgetnek Tingle-vel
- Egy kis 2D+ térkép látható a GBA-n
- Rejtett helyekre juthatunk be
- Tárgyakat használhatunk
- Újabb területek jelennek meg a világtérképen
- Titkos események következhetnek be
- Egyszerre ketten is játszhatunk!



detek során jól számunkra hasznosod, de most is vannak kiemelkedően fontosak. Ilyen például Windfall Island, a nagyobb szigetek és szigetek helyei, ahol egy-egy vadai zselés városra bukkanhatunk a játék során, rengeteg miniquest. Kiemelkedő helyszíneknek számíthatnak még az a szigetek, ahol templomok bejáratai állnak, illetve a játékból megjelölhetjük új faj lakóhelyei. A Rito nemzetség egyfajta ember/hibrid keverék, két lábán jár, de karjait helyett szárnyaik vannak. A bűszke egy népeg, az érdekes még tudni rájuk, hogy két lábuk a világ postoszok alátámaszt. A Korok törzs egykoron emberi faj volt, csak miután a Nagy Deku Fa vette őket védő lombjai alá, alakultak át ilyen fafajta lombnyelűvé. Egyetlen életélt legeg a szemük előtt, hogy a Nagy Deku Fa magjait másol is elülthetessék. Mindkét faj kulcsfontosságú szerepet kap majd a játék vége felé.



Ami viszont változatlan maradt az a játék gerincének felépítése. Használóan az N64-es Zeldákhoz, felhívva jönnek a kalandozás részek, amikor bejárjuk a helyszíneket, és továbbágrdítjuk a történetet, és a kőkény lábirintus felderítő epizódok, amikor a logikai feladatokkal teletömött labirintusszerű templomok/dungeonokait kell végigküzdeni/harcolni. A labirintusok természetesen csak az egyre gyarapadó tárgykészletünkkel tudjuk megoldani, de mielőtt rátérnénk a legfontosabb ítemeink ismertetésére, a Márti külön kérésére – miszerint úgy magyarázzam el a dolgokat, hogy egy olyan játékos is megértse, aki most játszik először Zelda játékkal – foglalkozunk kicsit nagyon részletesen a irányítással, és a térképekkel.

Millió gondolat kavargom most a fejemben, és ezek között ott van, hogy hogyan tudták, ilyen komplexre és mégis egyszerűre megalkotni a főszereplő irányítást. Link a analóg karral irányítod, sétálhatsz, illetve futhatsz is vele. Csak úgy, mint az eddigi Zelda játékokban most sincs külön ugrógomb, ha Link egy platform széléhez ér, automatikusan elugraszlik. Hasonló módon viselkedik akkor is, ha a terep olyan részéhez érünk, ahol fel tud kapaszkodni, elég, ha csak előre nyomod az analóg kart és már nyújtózkodik is fel. **Figyelem!** Ha olyan tereptárgyhoz érünk, ami mozgatható, cipelhő és erre szeretnénk felkapaszkodni, azt A gombbal tudjuk csak végrehajtani. Az A gombnak egyébként rengeteg más hasznos funkciója is van, mivel az akciógombunk. Alapban ezzel tudjuk elleni a feyvereinket, vagy buknecezni kőz között. Ugyanezzel a kezelőfelülettel tudsz beszélgetni, tárgyakat felvenni, illetve eldobni. Klassz

tudsz ajtót nyitni, postáladatát őríteni, kövöket, kőveket elvenni, és eldobni minden eslekvást, vagy épp egy üres horodba belebőgni. A B gombbal a legvereideit tudod elővenni (pajzs és kard), az analóg kar és a B gomb kombinálásával elég sokféle támadási formát eljáráshatsz, csak azért a rom le mind, mivel a végigjárás elején amög is helyet kapok, mivel hogy a játék elején csak akkor kapod meg a kardodat, ha leviszázal a mozdulatokból a mestered előtt. Egyébként, ha már a kezében vannak a feyverek a L-lel tudod befogni a ellenfeleket, illetve a R-rel tudsz védekezni a pajzsoddal. Feyver nélkül az R-rel le tudsz legugogni, majd az analóg karokat használva még küszni is tudsz, így bejuthatsz a legkisebb jöratokba is. Alapban a L-lel oldalazni lehet, és a kamerát hozatod Link

mögé, ilyenkor tudsz váltani a szabadon mozgatható (megjelenik egy kamera ikon és a free szöveg a képernyőn) kamera, és a belső nézet (megjelenik egy szem ikon) között. Mindkét esetben a C-analóg karral tudod irányítani a kamerát. A Starttal léphetsz be a menübe. Az X, Y és Z gombokra a menüből tudsz kirakni tárgyakat, és az így aktivizált tárgyakat szintén ezekkel a gombokkal tudod használni is. Ha épp a hajón vagy, ott is hasonlóan alakul az irányítás. Az analóg karral irányíthat a hajó, ha elővetted a vitorát és befogad a szélét, elővenni és használni azokat a tárgyakat tudod, amik ki vannak rakva az X, Y, Z gombokra, igaz ilyenkor megállt alattad a bárka. Az R-rel kiugratathatod a hajót a vízből, és szintén a A-val te magod is beugratasz a

újítás, hogy az ellenfeleink feyvereit is fel lehet venni, az szintén a A-val tudod. Ha egy vékony párkányon vagy egy fal mellett szeretnél oldalazni, abban az esetben is A-t kell nyomnod, meghozza jó közel a falhoz, a sarkon aztán ki is tudsz kukucskálni. A csölyről lengés közben a feyverhez szintén ezt a gombot használod. Egyébként az A-val



A CSODA A KELETI SZÉLLEL MEGÉRKEZETT!



vízbe. Link egyébként valami okból kifolyólag még a víz felszínén sem szeret huzamosabb ideig maradni, és ha kiülne a jobboldalt lent látható levegőgömbje, egyszerűen megfullad, erre vigyázzunk! Az utolsó előtt két dungeonban segítőtársaink is akadnak, egy Rito lány és egy Korok fiú, őket azon kívül, hogy irányítótudat (majd részletezem), szintén fel is veheted (A), elődhatod (A), leteheted (B), illetve a Rito lány a fejed felett, hasonlóan a Deku levelihez, egy ideig lebeghet a feled. Ezen kívül, ha a Rito lányt Medit irányítod, repülhetsz is vele addig ideig, illetve Mokarral főt ülhetsz és repülhetsz, mint egy helikopterrel. Kis barátainkat egyébként az R-rel kérhetjük meg, hogy kövessenek. Ez most így elsőre kicsit bonyolultnak hangzik, és lehet hogy sűrű is, de a játék közben minden a helyére fog rázódni. A képernyő sarkában láthatod a pénzmennyiségedet és a magadnál tartott pénzmennyiségedet is. Nagyon fontos egyébként még a d-pad, amit a szabadban és a dungeonokban is használhatsz. Odakint a szabad ég alatt, a d-pad jobb irányával nézheted meg, hogy épp milyen napszakban jársz, vagy hogy a hold épp melyik uduvardon van. De a mi a legfontosabb funkciója a d-padnak, hogy a fel iránytal tud megnézni a térképet is!

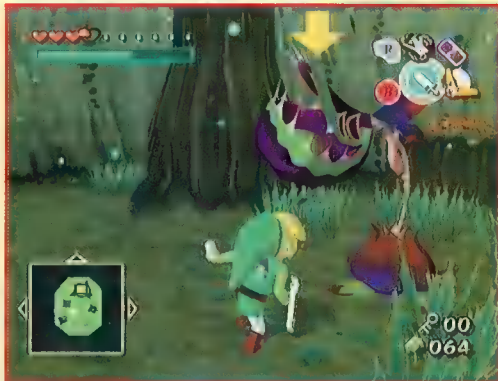


TÉRKEPEK

Millió gondolat kavargat most a fejemben, és az az elmélázom, hogy vajon Shigeru Miyamoto-nak pattanthatott ki az agyából ez a minden kisgyermek álmaiban ott élő kincse-

rekesz dolog a titkos térképekkel? Ha a nyílt vízben, vagy egy szigeten vagy, akkor a világ-térképet látod a d-pad fel irányának megnyomásával. Ilyenkor a képernyő nagyobbik részét a negyvenkilenc mezőre felosztott világtérképet foglalja el. Ez kezdetben szinte még teljesen sötét színű, és meg kell szerezned a mezők térképeit, hogy kiválaszodjád. Ehhez azt kell csinálnod, hogy bejárd szép sorban egyesével (rőz megenni egy fűl napod) a mezőket és megkeresed mindegyikben az a különleges beszélő háló, aki kiugrik a vízből. Őt kell megestetned úgy, hogy a vízbe szórás az All Purpose Bait nevű cuccoddal. A hal ekkor elöugrik a vízből, egy esettel kiegészíti a térképedet, és egyéb hasznos tanácsokkal, információkkal is ellát. Ekkor megjelenik a mező (inkább a rajta található sziget) neve, és kérhetsz az a gombbal navigálást is a mezőről. A térkép mellett láthatod még a mező aktuális szélirányát, a megtalált térképeid és kincseid számát, alul pedig az azon a mezőn megtalált kincs ikonját (például szív, rúpa, vagy épp Triforce darab). Azt jó, ha tudod, hogy kincs és kincs között is van különbség. A nyílt vízen ugyanis még számíthatatlanul sok fén már jó két hete jórom keresztül kasul a vizet, és még mindig találak újakat! Kis világító kör találhatók, amik megközelítéskor elűnnek, és csak a csillaglá bang hangjuk alapján lehet beazonosítani a helyüket. Ahol a legerősebb a hang, ott kell a csákyáddal kihalszani őket.

Általában bizonyos mennyiségű rúpiát talál az lódobán, de szögeznek is, hogy ezek a sima kincsek, és még egyszer elmondom, hogy rengeteg van ellőük, sőt ha elsiyésztesz egy-egy kalózhajót, ahol álómerül a hókabba, újabbak jelennek meg. Vannak viszont azok a kincsek, amik nem jelennek meg, csak ha már megszerzed a hozzájuk tartozó K-T-N-C-S-E-S-T-E-R-K-E-P-E-T-E Ezek a térképek a játék kulcsfontosságú, tehát még egyszer **kulcsfontosságú** tér-



gyai, és a játék Treasure Chartnak hívja őket, ellentétben a mezők térképeivel, amiket egyszerűen csak Sea Chartnak. Amig nincsenek meg a Treasure Chartjaid, abszolút esélytelen vagy megtalálni a tenger fenekén lapuló értékes kincseket, amik a már előbb említett rúpiát (csak sokkal nagyobb értékben), illetve szivardarabok. A Treasure Chartoknál még speciálisabbak a Triforce Chartok, ennek a nyolc térképnek a megszerzése életfontosságú, mivel a nyolc Triforce darabkát csak ezek segítségével tudod megtalálni.

A játékban vannak még egyéb speckó Chart-ak is, mint például az a Beedle Ship

Shop (nekem a Ship Shop szójáték nagyon bejött :) boltosa küld postán, hogy mely mezőken találod meg, vagy mint amelyiktől leolvashatod, hogy adott holdállásnál melyik mezőn jelenik meg a szellemhajók.

Ez mind szép és jó, de felmerülhet az egyszerű játékosban a kérdés, hogy ezeket a kártyákat keressük hogyan lehet használni? Aggodalomra nincs itt, itt jön a válasz. Amikor a térkép képernyőn vagy nyomj Y-t, így a képernyő kettősszik, és a két rész között az R-rel és az L-lel tudsz váltogatni. Balra lent a világtérkép kicsinyített mását látod, ha a bal oldalra vagy váltva, tudsz a mezőkön lépkedni, alatta pedig



megjelenik az adott mező nyagtított képe. A jobb oldalon a térképekkesztő látható. Kinyitni áket az A-gombbal tudod. Minden térképekkesztő rendelkezik egy sorozatszámú és kinyitások után sorrendben rendeződnek. A kékek a sima Treasure Chartok, szintén alattuk látható a nyagtított képet. Szóval jobboldalt is van egy nyagtított kép, meg baloldalt is, a kettőt már csak össze kell párosítani, mint egy kincsvadászatot a térképet a kincses térképpel (mondjuk kincsvadászatot is vagyunk!). A térképen egyébként X-szel van jelölve a kincs (mi mással is lenne), és ha épp az adott mezőn a kincs közelében tartózkodsz, a kis hajók helyzete is megjelenik rajta, csakúgy, mint a világterképen. Anyi a kincses térkép nyagtítása kétszer akkora, mint a sima térképeké, és bizony néha elég nehézkes lesz kioldozni, hogy a szigetdarab, amit a kincses térképen látasz, épp melyik szigethez tartozik (na jó, annyira azért nem veszed). A külön térképpel rendelkező kincsek egyébként nem csak a víz felszínén csillognak, hanem már messziről látszódnak, mert egy erős fényugarat bocsátanak a víz felé. Ha már felhoztunk egy kincset, akkor a nagy X pirossal bekarikázzuk (a világterképen is jól látható), és ki is pipálódik. A Triforce térképekét egyébként alólól nem fogod tudni olvasni, olyan ősi nyelven íródtak, ezért azokat

haszn. Ha már megvan a térkép, akkor azt szintén a d-pad fel irányával veheted elő. Az analóg karokkal tudsz villogni az emleket között. A földterít részén zölden világítanak, ellenében a fekete még ismeretlen termel, amellyel pedig világos-zölden világít, épp ott tartózkodsz. A dungeonokban egy másik nagyon fontos tárgy az irány, ha ugyanis már megszerzed, megjelennek a térképen, kis bonyolult formájában még meg nem szerzett cuccok, ki nem nyitott ládák, és a főellenesség helyzett is egy nagy kopanyával látható be. A főellenességhez csak speciális boss kulcsokkal tudsz bejutni, hogy megszerzed-e már, azt is látható a térkép képernyőjén látható. Az összes térképet a d-pad fel irányával tudod elenni, sőt a labirintusokban, a d-pad bal irányával, még állandóan a képernyő bal alsó sarkában látható mini térképet is elreklátozhat, ha netán zavarna valami felderítésben.

TÁRGYAK

A tárgyak nagy részét úgy tudod majd csak használni, ha valamelyik tárgykiválasztó gombra kirakod, ezek az X, az Y, és Z.



majd le kell fordítanod. A

már említett mega spekképeket (mint pl.: a szellemhádot), egyszerűen az A gomb megnyomásával tudod megnézni teljes képernyőn. Egyébként más, ha épp egy dungeonban, templomban vagy. Ott, amíg megszerzed meg a térképet (mindig egy ládában van, közel a bejáratához), csak az adott helyiség térképét láthatod, amin a d-pad jobb irányával zoomol-

sz Z gombok, talán épp ezért ez ezeket az itemeket mindig yz-s cuccoknak szoktam hívni. A Starttel tudsz belépni abba a menübe, ahol a tárgyaiddat találd: ez az inventory (már később lesz minden, mégis meg a régi motoros zeldoskának is tartogat néhány meglepetést. A Start menü belől két képer-

nyő van, közöttük a blokkokkal tudsz változtatni. Az items-menü találd a használt tárgyaiddat. Az első vízszintes csíkban az üres üvegekkel gondolkodni nem kell különösebb lánítást imom (nem úgy, mint majd megszerzedésről), rangsági minden tartozik benne, többek között gyögyölő italok, különféle vízeket, flutereket, és szentjánosbogarakat. A felülte lévő sorból emeljük ki külön a fényképezőgépet! Ezzel a szűper kis masinával bármit felafotázhat, és hármát el is menthet: közöttük a gép memóriájába. Sok mini-küldetésnek is a fényképezőgép a nyitja (kompromittáló, vagy bizonyítékot szolgáló fotók egész garmadáját készíthet), de van egy Nintendo Galéria nevű hely is az egyik szigetén, ahol egyélt üveggelzabozás él. Ha ennek figurákat visznik teljes alakos képekkel olyan szereplőkről és FOLEG ellenfelekről, akik inspirálják, elkészíti a teljesen méretarányos kicsinyített szobrait, amiket több bemutatóteremben ki is állít! Ha végigjáród ezeket a termetet és megszámláld a kis állványokat, magadál is rájárhatsz, hogy több száz tárgyazobrocskának van hely, ami azt jelenti, hogy több száz szereplőről kell fényképet csinálnod, hogy teljesen fellos legyen a galériád!



A másik nagyon spekkó cuccot ugyanebben a sorban találd, a kis zöld antennás GBA-t, a Tingle Tuner. Ha ezt megszerzed, az azt jelenti, hogy kiszabodítottad a Tingle-t a börtönből (Eleg tüzetesen utánanéztünk ennek a dolognak az interneten, és kapozkodjattok meg: több helyen is az olvastam, hogy

Ezt szerintem csak legfanatikusabb elvetemlítő fazonnak fogják teljesen kipróbálni (mint én.), mivel ehhez legalább két-szer kell nekieszen a játéknak. Első alkalommal ugyanis még nincs meg a gépész az első dungeonban lépésedkor, tehát az ottani főellenesség nem fogod tudni lefotózni. Ha viszont egyszer már végigvittél a játékok, a stóbilista utána gép rákérdez, hogy menst-e a kátyára egy speciális ládát. Ha utána ebből folytatod, már alólól nálad lesz a gép.

Tingle azért került börtönbe, mert a szigeten nem tolerálják a homoszeuulitást! Vól lefogadom, ez kivágod Márti, pedig tényleg sok helyen azt olvasni, és Tingle is elég meleg módon viselkedik! (Buktad, gyöngyömi Martin!) Tingle egyébként hűlye módon tündérek néz, és szeretne velünk jönni, kalandozni a nagyvilágban. Tingle-t a Tingle Tunerrel tudod hívni, de csak akkor, ha rá van kötve egy GBA a Gamecube-



- HERO'S BOW:** a nyilaskő régi jó barátunk, a szem-ikonos kapcsolóval felül számos ellenfél ellen is ez a leghatásosabb fegyver. Később szerethetünk hozzá tüzes és jeges változatát is.
- LIGHT ARROW:** a nyílvesztő a gonosz velejéig hatal, és a főellenességnek kívül szinte mindenkit egy lövéssel elpusztít
- FIRE és ICE ARROW:** ezekkel a legendás nyílvesztőkkel megvalósíthatjuk a jéget, vagy megfogaszthatjuk a tüzet.
- HERO'S BINDER:** link alopfelezérelése
- MALIN SWORD:** a legendás kord, amit egykoron az Idő Hőse használt. Kétszer erősebb az alap kardnál.
- RESTORED MALIN SWORD:** ilyen a Master Sword, amikor teljes erejében pompázik! Ez Hyrule népének utolsó reménye!



odra (külön játék nem kell hozzá), és több dologra is jó. Először is, ha elakadnál, főleg ■ dungeonokban, igen hasznos tanácsokkal lát el, felhívja a figyelmet azokra a dolgokra, amik szerinte a továbbjutásodat elősegítik.

A térképek megrajzolásában is a segítségére leszek, de akár a pontos időre is rákérdezhetsz nála, ez a három szolgáltatás még teljesen ingyenes, ■ továbbáért viszont kemény रुपiát kell kicsengetned neki. Ami a legényesebb dolog, Link számára el-

dekesseget kiemelnék még: a bumeráng ugyan már egy régi jó bevált gyógyszer, mégis most tovább lett fejlesztve, így egyszerre akár öt célpontot szétlöszárthatunk vele. A csákyai az egyetlen teljesítő új tárgy használatát polon egészsen, radnaki feladva a farzán módjára lenghetjük át a százkeddeket helyre. Ha egyből kaptunk a legélt megállítjuk – K-rei, feltételezhetően – hogy a régi megállítást egy ellentétes irányba kezdhetjük újra legeren vele. Amit viszont mindenképp megemlítek a boxon kívül, az az: me nem bíni három további tászkán. Az első a Spoils Bag, ebben az ellentétebből kivert cukorkák kerülőkhöz, mint például Chucho Jelly-t. Az itt lévő gyárkóról ősszűdűsüben említhonát, hogyha megállítjuk a megállást emberekről, ártékes cukorka cserélhetik be ezre-

harmadik táskánk a Delivery Bag, azaz a postátáskánk is igen hasznos, ebben szállíthatjuk a leveleket, és a tárgyatárcát, amikre keresnünk akarunk. Van ugyanis a táskában egy rakás olyan mini-küldeték, amiben különböző emberek és boltok között szaladgálva felcsoportunkat kereskedőként, persze a taíntans lebecsült állítást végén nem marad el a jutalmunk sem. A leveleket általában postaköltséget is kell fizetni, de mindig vállaljuk be, mert a postafordulótól a vindásokkal együtt is értékes cuccok szolgáltak érkezni. A posta érkezésezt annál láthatjuk, hogy a kis piros ládikó ártól

megemlítem, hogy egy-két kivétellel nincs a szigeteken külön boltok, hanem mindig egy hajót szokott a szigetek körül körözni, és nála lehet ezt-azt vásárolni. Ezen a képernyőn találd meg a fánccs kampót is (hookshot). Ez szinte az egyik legutolsó, ha nem a legutolsó tárgy, amit megszerezhetsz a játékban – éppen ezért, én is csak nagyon későn jöttem rá, hogy az ezzel az eszközzel kezelte ellenfelek mintha jobb cuccokat hagynának maguk után, sőt lopni is lehet vele tőlük! Ami még fontos, hogy a hajón a



érhetetlen helyekre is lerakhatunk vele bombákat, és titkos falakat berobbanva, még titkosabb helyekre juthatunk, ahol szüper titkos Tingle szobrocákát szerezhetünk meg a játékban (minden dungeonban egyet). Rendelhetünk tőle ahhoz hasonló léggömböt is, mint amilyenén ő érkezik a GBA-nk képernyőjére.

Miután teljesített Tingle mini-küldetését, Kapucnáló léphetés egy másik kis főkávól a Knuckles-szel (utólám ez a nevet !), és tárgyakat vásárolhatnak nála (sajnos csak haljakait, meg nyílveszőket). Nem ingyen, de kérhetsz tőle ingyen, várszéró, meg egyszerű mindekkét regénálóró várszérólat. Kérhetünk megunk köré egyfajta védőpázsró, amó élóre jelzi nekünk, ha egy ellenfél közeele felénk, vagy készülnek megtámadni. És végül de nem utolsó sorban, jászéróhatunk nála egyfajta orosz rúlettét is, és észélhet jól is, például gyógyítás stb., de bele is halhatunk, ha a kis vakarók pont azt sorolja ki nekünk!

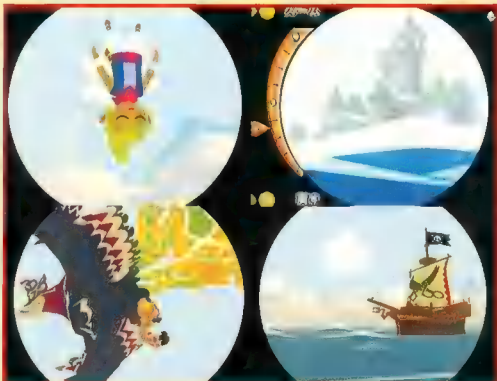
Egyébként, ha rendelkezzel egy GBA-val, minden egyes Arany Szobrocska megszerzése után kapsz egy kódszót, amit ha helyesen értelmezel összeraksz, egy állandóan visszatérő 100 rúpia rejtő meglepetés-gigipiper, vagy vázát is találhatsz! A felsorolaton kívül persze még rengeteg egyéb titkos dolgot is felderíthetsz a kis manóval, vagy egyszerűen csak szórakozhatsz vele, például, hogy a tengerbe dobod, vagy megátmodd ■ hűn szeretteit szobrocskáit.

A többi tárgyról rövid ismertetőt olvashatsz

arrébb, ■ egyik ablakban, viszont néhány ér-

ket. A leginkább egy malac fejére hasonlító Bait Bagben hordhatjuk magunkkal az állateledeleket. A körtészerű gyümölcsöt a fejünkre téve, az onnan lecsomogó szírvány felett vehetjük át az irányítást! A boggyószér kajaival halakait és disznókat etethetünk (ez utóbbiak néha igen értékes cuccokat tudnak kitúrni a földből). A

módjára pattognak, ha van bennük valami. A Delivery Bagben egyéb írárt még más fontos iratokat is tárolhatunk, ilyen például a saját kis szigetünk villájának tulajdonpapíra, illetve a boltostól kapott törzsvásárlói kuponok. Ha már a boltostól tartunk,

**DALLAMOK**

1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030 2031 2032 2033 2034 2035 2036 2037 2038 2039 2040 2041 2042 2043 2044 2045 2046 2047 2048 2049 2050 2051 2052 2053 2054 2055 2056 2057 2058 2059 2060 2061 2062 2063 2064 2065 2066 2067 2068 2069 2070 2071 2072 2073 2074 2075 2076 2077 2078 2079 2080 2081 2082 2083 2084 2085 2086 2087 2088 2089 2090 2091 2092 2093 2094 2095 2096 2097 2098 2099 2100 2101 2102 2103 2104 2105 2106 2107 2108 2109 2110 2111 2112 2113 2114 2115 2116 2117 2118 2119 2120 2121 2122 2123 2124 2125 2126 2127 2128 2129 2130 2131 2132 2133 2134 2135 2136 2137 2138 2139 2140 2141 2142 2143 2144 2145 2146 2147 2148 2149 2150 2151 2152 2153 2154 2155 2156 2157 2158 2159 2160 2161 2162 2163 2164 2165 2166 2167 2168 2169 2170 2171 2172 2173 2174 2175 2176 2177 2178 2179 2180 2181 2182 2183 2184 2185 2186 2187 2188 2189 2190 2191 2192 2193 2194 2195 2196 2197 2198 2199 2200 2201 2202 2203 2204 2205 2206 2207 2208 2209 2210 2211 2212 2213 2214 2215 2216 2217 2218 2219 2220 2221 2222 2223 2224 2225 2226 2227 2228 2229 2230 2231 2232 2233 2234 2235 2236 2237 2238 2239 2240 2241 2242 2243 2244 2245 2246 2247 2248 2249 2250 2251 2252 2253 2254 2255 2256 2257 2258 2259 2260 2261 2262 2263 2264 2265 2266 2267 2268 2269 2270 2271 2272 2273 2274 2275 2276 2277 2278 2279 2280 2281 2282 2283 2284 2285 2286 2287 2288 2289 2290 2291 2292 2293 2294 2295 2296 2297 2298 2299 2300 2301 2302 2303 2304 2305 2306 2307 2308 2309 2310 2311 2312 2313 2314 2315 2316 2317 2318 2319 2320 2321 2322 2323 2324 2325 2326 2327 2328 2329 2330 2331 2332 2333 2334 2335 2336 2337 2338 2339 2340 2341 2342 2343 2344 2345 2346 2347 2348 2349 2350 2351 2352 2353 2354 2355 2356 2357 2358 2359 2360 2361 2362 2363 2364 2365 2366 2367 2368 2369 2370 2371 2372 2373 2374 2375 2376 2377 2378 2379 2380 2381 2382 2383 2384 2385 2386 2387 2388 2389 2390 2391 2392 2393 2394 2395 2396 2397 2398 2399 2400 2401 2402 2403 2404 2405 2406 2407 2408 2409 2410 2411 2412 2413 2414 2415 2416 2417 2418 2419 2420 2421 2422 2423 2424 2425 2426 2427 2428 2429 2430 2431 2432 2433 2434 2435 2436 2437 2438 2439 2440 2441 2442 2443 2444 2445 2446 2447 2448 2449 2450 2451 2452 2453 2454 2455 2456 2457 2458 2459 2460 2461 2462 2463 2464 2465 2466 2467 2468 2469 2470 2471 2472 2473 2474 2475 2476 2477 2478 2479 2480 2481 2482 2483 2484 2485 2486 2487 2488 2489 2490 2491 2492 2493 2494 2495 2496 2497 2498 2499 2500 2501 2502 2503 2504 2505 2506 2507 2508 2509 2510 2511 2512 2513 2514 2515 2516 2517 2518 2519 2520 2521 2522 2523 2524 2525 2526 2527 2528 2529 2530 2531 2532 2533 2534 2535 2536 2537 2538 2539 2540 2541 2542 2543 2544 2545 2546 2547 2548 2549 2550 2551 2552 2553 2554 2555 2556 2557 2558 2559 2560 2561 2562 2563 2564 2565 2566 2567 2568 2569 2570 2571 2572 2573 2574 2575 2576 2577 2578 2579 2580 2581 2582 2583 2584 2585 2586 2587 2588 2589 2590 2591 2592 2593 2594 2595 2596 2597 2598 2599 2600 2601 2602 2603 2604 2605 2606 2607 2608 2609 2610 2611 2612 2613 2614 2615 2616 2617 2618 2619 2620 2621 2622 2623 2624 2625 2626 2627 2628 2629 2630 2631 2632 2633 2634 2635 2636 2637 2638 2639 2640 2641 2642 2643 2644 2645 2646 2647 2648 2649 2650 2651 2652 2653 2654 2655 2656 2657 2658 2659 2660 2661 2662 2663 2664 2665 2666 2667 2668 2669 2670 2671 2672 2673 2674 2675 2676 2677 2678 2679 2680 2681 2682 2683 2684 2685 2686 2687 2688 2689 2690 2691 2692 2693 2694 2695 2696 2697 2698 2699 2700 2701 2702 2703 2704 2705 2706 2707 2708 2709 2710 2711 2712 2713 2714 2715 2716 2717 2718 2719 2720 2721 2722 2723 2724 2725 2726 2727 2728 2729 2730 2731 2732 2733 2734 2735 2736 2737 2738 2739 2740 2741 2742 2743 2744 2745 2746 2747 2748 2749 2750 2751 2752 2753 2754 2755 2756 2757 2758 2759 2760 2761 2762 2763 2764 2765 2766 2767 2768 2769 2770 2771 2772 2773 2774 2775 2776 2777 2778 2779 2780 2781 2782 2783 2784 2785 2786 2787 2788 2789 2790 2791 2792 2793 2794 2795 2796 2797 2798 2799 2800 2801 2802 2803 2804 2805 2806 2807 2808

A Wind Waket, azaz a **szélsínaló kar-**
mesteri pálcát ■ hajónktól kapjuk, akik én
egyszerűen csak *Királnak* neveztém én (soká-
ig ■■■ tudtam ugyanis hova tenni, de aztán
rájöttem, hogy pont akkora ar, mint az FFVI
Red XII-a :). Ha ezt a pálcát elővesszük, Lin-
ket egy teljesen új és szokatlan képernyőn ta-
láljuk, velünk szemben. Először is a dallam
ütemét kell meadnunk, az anatól kar jobbra



BOMB: a jó öreg kanócs bombák! Ellenfelek ellen kiűző, de használhatjuk falak és nagyobb sziklák barosztatására is. Vigyázzátok Ha túl sokáig várunk az eldobásával a kezükben is felrobbant!



BOOMERANG: a bumeráng négyben csak kapcsolak aktiválásra és ellenfelek kiűzésére volt alkalmas. A WW-ben már kötelek és indák elvágására is kompatibilis lették, ráadásul nem csak egy, hanem egyszerre akár öt elpottol ellen!



BOTTLE: az üres üvegekben számtalan hasznos dolog tárolhatóknak, olyanokat, mint víz, gyógyító elixírek, italok, kávék, szénadagok, vagy a nagymama leve (és ez nem vicc :)



LEAF LEAF: nagyben ejtőernyő módjára zúli repülhetünk vele (várószélre fogasz), a földön pedig mint egy gigantikus levegyezővel szellő-kéket gerjeszthetünk, amik egyaránt hatásosak a szellem működő gépekénél, illetve egyes ellenfelek ellen.



HOOK: ezzel a vadójú csáknyával leküzdhetjük az előtűnt tántogató szakadékokat illetve magasságokat. Csak a kiűlélt rudakon tudod használni, és függőleges irányban fel is tudsz mászni a kötélen!



HERO'S MASK: ez a varázslatos maszk viseléskor megmutatja ellenfeled gyenge pontjait, utolsó kis cucc, bár megszerzeni sem egyszerű.



HOOKSHOT: a láncos kampót leginkább a csáknyához tudom hasonlítani, fel és áthúzhatjuk vele magukat a elérhetetlen helyekre, illetve kapcsolakat aktiválhatunk, és a vascsimával kombinálva szoborokat dönthetünk le.



IRON BOOST: ezzel a ultra-mega nehéz csukával a lábunkon a legdörmögő szellővisszókba is belegyalogolhatunk. Sőt, a jégem sem csúszik!



MAGIC ARMOR: ebben a páncélban esélytelenül indul az legmeredekebb ellenfelek ellen is. Kár, hogy varázsozni nem használ.



SHIELD: ezzel a fémborítású pajzsoddal továbbbővítheted a réséken beszűrődő fényt. Kapcsoló aktiválásra, illetve ellenfelek szellemek materializálására kiválóan alkalmas.



PICTO BOX: képet készíthetsz a játékból bármivel, háromat közülük el is menthetsz. A deluxe változatot már képek színes képeket is készíteni.



POWER BRACELET: ezek a mágikus karkötők képessé teszik Linket, hogy elküldjék nagy és nehéz tárgyakait a könnyedén cipelő, dobáló.



SAIL: a vitorlát csak a hajódon lehet használni, értelemszerűen a kedvező szél befogására alkalmas.



SKULL HAMMER: ez a bázikus méretű koponyából készült kalapács csak jól néz ki, de igen hasznos, a legkeményebb kapcsolókat is a földbe verheted, nem beszélve a ellenfelekről, amik közül sok már a gerjesztett rengésektől is összeesik.



TELESCOPE: a távcsövet még a játék elején kapod a kishűgödél. Hogy mire tudod használni? Amire egy mezei távcsövet is.



WIND WAKER: a varázslatos kormesteri pálcával képes vagy a szél felett úrralodni. Hasznold okoson és az életed egyszerűbbé válik!



POUCH BAG: nyolc tárgyat tárolhat benne, melyet az ellenfelek dobhatnak el.



BAT: nyolc különböző állateleddel tarthatasz benne



MUSHROOM BAG: nyolc levelet tárolhat benne, amiket majd el kell juttatnod a címzeteknek.



DUNGEON MAP: ha biztos akarsz lenni benne, hogy bejártad egy adott helyszínt összes termet, meg kell szerezned a térképeket!



DUNGEON COMPASS: segítségével biztonság megtalálod majd minden kincset, és élvezet a főellenfelekhez is.



illetve balra húzásával. Ha ugyanis alaphelyzetben van (három kis négyzet jelenik meg Link feje fölött), akkor 3/4-ben játszunk, ha balra húzzuk, akkor 4/4-ben, és ha jobbra, akkor 6/4-ben. A dallam lejátszásakor szími! = ütem is! A megatunult dallamokat a C-onaló karral irányítva tudjuk lejátszani. Nézzük a dallamokat, és hogy mire valóik!

Wind's Requiem: ez az első dal, amit majd megtanulsz, a szél irányát tudod vele megváltoztatni. Az egyik leghasznosabb a játékból, rengeteg helyen kell majd használnod.

Ballad of Gales: Cyclontól, a másik szél-istenektől tanulod majd meg, miután legyőzted. Szintén nagyon hasznos, mivel ettől kezdve nem kell al-
lan-

Ad-e papírból álló halmot látok, amik egyáltalán nem vannak kirkfogók, rajzolva, nyilazva, karközbe, jegyzetbe. Ez az elmúlt két hét termésé.

Készítik talán a játék szavathosszával. A tesztelő munka sok-sok előnye mellett az egyik legnagyobb hátránya, hogy az embernek nincs ideje úgy elmerülni bizonyos „kedvenc” játékból, mint azt azelőtt, mielőtt meg üsögözhet került volna. Szórt a határidő, meg a főszereplő, és gyakran előfordul, hogy adott játék végigjátszása nincs annyira időnk, mintha mi is meztelen játékosok lennénk – amikell t hétéltű játékosok, azt nekünk akár két nap is kell nyozni, nem lehet pócskörtés, elakadni, féltelenül, ha egy kicsit befelé fordunk, és nem lehet benne sokáig elakadni sem. Ilyen esetekben sokszor kénytelenek vagyunk az internetes és egyéb céges segítségért igénybevételeire is, hogy időre elkészüljön a cikk. Ez így működik egy átlagos játék esetében, de a Wind Walker az más, képletem voltam bármilyen hasznosnak segítséget is leszadni az internetről, és a céges nyomtatott irrományok is a kerti grillben végeztek. Az ember nem rontja el a karcsónyát az-
zal, hogy megleszi az ajándékait :)

Szóval bátran állíthatom, hogy a Wind Walker az eddigi leghasznosabb és legszertegebb Zelda játék. A két hét folyamatos játék után most ott tartok, hogy végigvitem ugyan, de Ganondorf Tornyát alót ki-



dó jelleggel a fel életedet a vízen töltened, a megjelenő forgószéllel a kijelölt helyekre telepíthatod magodat a világjáróképet!

Command Melody: ezt eljátszva a közleledben áldogáló emberek szobrok irányítását veheted át! Hasznos, de nem volt időm kipróbálni, hogy mindenképp működik, vagy csak a dungeonokban.

Song of Passing: a régi Zeldákban ismert Nap Dala, amivel az időt gyorsíthatod fel, az-
napppalról éjszakára válthat és fordítva, egész jó...

Wind God's Aria és Earth God's Lyric: két szinte teljesen használatlan dallam, csak a két utolsó labirintusban kell néha lejátszand, hogy mindenképp működjen, ráadásul az ismeretlen alapján, ami nem egy könnyű feladatot. Mint mondtam volt a cikk elején, két hete csak a Wind Walkerrel játszottam (nap 10-14 órát is, gondolhatjátok a csajom meg a haverok, hogy örülhetnek nekik), és ha az ágyam végére pillantok, akkor ott egy több mint húsz

menttem az állást, és most kezdtem csak bele igazán a játék száz százezeres kipróbálásába. A game ugyanis kísértetiesen hasonlít a FF7 hármas CD-jére, ahol már teljes szabadságot kaptunk, és nekitalhatunk a mini-küldetések teljesítéséhez. Valószínű így van ez a Wind Walker esetében is, vannak olyan pontok a játékban, amik után nem kötelező a történetet folytatni, hanem egyszerűen csak felfedezhetjük a világot annak minden titkával, rejtélyével, mellék-questjével, elvarratlan melléküldetével, mini-játékaival. Jelen pillanatban még az összes térkép sincs a birtokomban, nem beszélve a negyedik szívdarabok begyűjtéséről, vagy a szintén emberes Nintendo Galéria kiállításáról. Mini-játékból ezután is várhatok a program, van egy olyan érzésem, hogy még nem is látom mindet, de a mennyiség, amire az idáig szerencsém volt, teljesen meggyőző volt. Játsszatom már hagyományosabb társasjáték, látózatom ágyúval, bújjáskázom kisgyerekekkel, kirakozatom a saját világomban, teljesítek egy mini-dungeont öven egyre nehezebb szintre, teljesítek mind utazgatós-kereskedés kiállítását. Találkoztam a Corron áruházzal! Vádasztam polipokra, láttem célba nyilakkal halakra, elfajdosztam több száz a postás szerszám, levelekkel szorítottam, és ami az egyik legnagyobb élmény volt számomra – Windfall Islanden az egyik házban éjeletem oukciót tartanak, ahol értékes cucc-

MILLIÓ GONDOLAT


Millió gondolat kavargó a fejemben, vagy így már indítottam bekezdést! : Egyébként tényleg millió gondolat kavargó most a fejemben, és ezeket kellene rendbe szednem, hogy egy világos és átfogó képet alkothassak a játékról az ismeretlen alapján, ami nem egy könnyű feladatot. Mint mondtam volt a cikk elején, két hete csak a Wind Walkerrel játszottam (nap 10-14 órát is, gondolhatjátok a csajom meg a haverok, hogy örülhetnek nekik), és ha az ágyam végére pillantok, akkor ott egy több mint húsz

cokra lehet licitálni más városlakók ellenében! Ez nekem annyira bejött, hogy volt, hogy más fél órát csak itt töltöttem el! És akkor még egy szót sem szóltam a négy üres üvegemről, a nyolc tünderről, akik upgrédelték a legjobb cuccaimat, a kalózhajókról, a titkos barlangokról, ■ tengeraltatóárókról, vagy ■ Moblin építmenyekről.

Ahogy észrevettem a mellékküldetések is megoldhatóak, persze csak kökemény angoludás mellett, mivel a térképfestés

Ahogy észrevettem a melléküldetések is megoldhatóak, persze csak kökemény angoltudás mellett, mivel a térkép-festő

halak, akiktől az információkat szerezheted, igencsak rébuszokban beszélnek, és elég szűkszavúak is.

Az elefentelek is átgondolban erősödnek a járt-tek hálataival, a jók a játékok felé csak mini-babá, az  vége felé egy teljesen sima alapellettel redukálódik. Elefenteiből nagyon sokféle van, egy részük ismerős lesz a régebbi Zsidó Bibliából, viszont van egy újabb, az ókori indusoké. A legújabb elefentelem volt benne, hogy amilyenben kiitták elefenteink kezéből a gyegyereteket, azokat fel is vehették, legyen szó akár egy buzogányról, egy lándzsáról, vagy az egy Línkai hármászor nagyobb kardról, amivel még a kisebb oszlopok is szétverhetők. Az elefenteink minden eddigi intelligenciákból, csodákból, a legújabbakból is megkapták a pusztá kézzel is folytatják a küzdelmet, vagy ha megleták saját, esetleg más gyegyerét odarohanók és felveszik őket. Kezdeicsem a nagy lovagok, akiket teljesen ki lehet hámozni a páncélzatukból. Erőseim először a sáskák játékszetsáim, majd a hátukon a fűzét szétvágni, hogy lehullon róla a vértész, ilyen

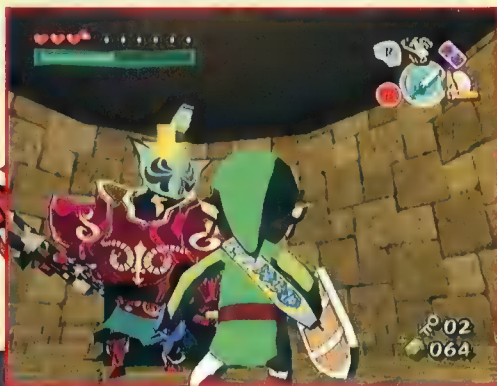
Már a **grafikai** részhez tartozik, a különféle szörnyek animációja, ami a cel shading technikának köszönhetően tökéletesre sikerült, főleg, ami az ellenfeleink arc kifejezését illeti. Ez egyébként 3 további szereplőknél, és 3 főhősünkén is hasonlóan fenomenális. Link vagy gyengyeféle arc kifejezésre képes (!), alap örömi, bánatol, haragol kivül, néha olyan idióta fejezet tud produkálni, hogy

alálátuk a Hylure dombjai feléit felkelő napot, most képzeliük, hozzá a láthatókat végeben sorakozó országának induló viharfeléik mögül elbukkának napkorlaton, vagy csak a tengereken megpozstolható városok alkotányait, ahogy lebukik a »m» a víz alá, de észle még vérvöröses füst mindent a láthatárig. A grafika részletességének sok apró momentumát csak akkor fogad meg az észrevénnyel, amikor már napok óta jőztök a gamével. Ilyen például, amikor kiugrott a vízből a *Királylány* és a levegőben kormányozva látod, amint a kormánylapát valóban mozog. Gyönyörűek a fényeffekteik, és itt a »m» csak imbovgó való időben generálódik árnyékokra gondolatok, hanem a folyók által felmelegített remegek le-

TEST

pedig lopni járnai :) Vagy megemlíthetném azt is, hogy az egyik kisbabaórálat lány szerelmes lesz :) az fogya tarló egyik Moblin szőnyegen, és megker mintek, hogy vigyük el neki a szerelmeslevelét, postafordultával jön a válasz: miszerint a Moblinnak is tetszik a lány, igaz :o a csajt úgy képzeli el, mint az ebéd főfogását. Ehhez hasonló jópóta poénokat, vicceknek, gesztóknak lepten-nyomon találunk, csak beszéljünk mindenkiel többször is. A párbátszédék egyáltalán nem vontatós, rövidet, tömöret, mégis tökéletes visszajátók a szivádozó hangulatát, a szereplők érzelmét, a helyzet komolyságát vagy épp komikumát.

A játék egyetlen paramétere, amivel




gyalogok még a mai sem kibékültek az »**han-
gok és = zenék**. Zenekből nagyon kevés
van, igaz azok viszont szüzek, és teljesen
tűzbe hozzák a kalandorokat, de az szá-
moma még mindig elfeledhetően al-
acsony! 2003-ban nem beszélnek a sze-
nyről, csak egyfajta szeszről, a szesz-
mágnak. Az sem tartom jó meg-
oldásnak, hogy a szöveges próbák-
hoz letölthetünk link választást sosem lát-
hatjuk, csakis az arckifejezéseiből,
és a beszélgetőitusrunk reakciói-
ból, valszinűleg következtethetünk
rá. A felsorolásokban pedig az ap-
pró hibát találtam meg, hogy
amikor a vízből próbálsz
visszajátszani a hajóadra, és
nem kötelek helyre teszed
azt, a Kírdy hátrólfordul
és belekezd a »gyr aktulais mon-
dásba, ami elcsúszhat a vízbe.
mondjuk, ha azért esztünk ki a hajóból,
mert egy cipőrajt látként fél bennünket. Ez
persze semmit nem von le a játék való-
dítását, ami csillagos piros tisz, úgyhogy ha
GC tulajdonos vagy kötelező a döröb az
nem. Azonban már kötelező befejezned az
adást, ami a vízbe kerülés, mitől
igaz, nézem tisztelegve kalandorok megint
bájosan nem limitat...».

Csipi M Lee
csipimlee@576.hk



MARTIN RELESZÓ!



az ember önkéntelenül is elrökölt magától. A legjobbi, amikor a szellem (Poe) ellenfelek megzavarják, és össze-vissza tornárogat a szellem. Az aprók szemek, az aprók aprók egyáltalán nem nevezhető személyök szépen követnek minden a közelben lévő fontosnak itélt tárgyat, szerepeit, ellenfeleit győvránt senki ne rísson el a jótékolt és cel hadinép grafika, mivel ha lehet íyet mondani, még tökéletesebbé vált a Zeldo univerzum, mint az eddig poligonos megjelenítésell. Szell és a technika, ami teljesen hibetelen visszaozítja azt a mesevilágot, amitől a történet jótészódik, ugyanakkor szinte a tökéleteségig ki van dolgozva a látványvilág. Eleg, ha csak az óceán változatosságára gondolunk, a gyönyörű kék vagy zöld nyugodt tengertől, a vad viharos nyakasszók hullámig minden megtalálható a játékban, ami egyébként szétlészód, máskor világtörzsek színeiben pompázik. Magától érthetőd, hogy a napszakok is változhatnak, és ha anno gyönyörűen

végő effektusa is. Hasonló látványos fel-
léletet lehetünk látni például egy lada
elstérelőátolódásánál is. Erősen érdekelt volt
látni a füzes ellenfeleket, vagy amikor Linné
kinyitja a csk shading lángokót. De a legdur-
vább az volt, amikor egy füzes nyíllal meg-
jöttam a világítótoronyt, majd néhány órá-
val ismét Windfall Island felé hajózik a meg-
látam, hogy a világítótorony még mindig
égett, és a tényleg kilométerekre lehetett látni!
Érrel meg, jött eszembe, hogy odakint a
nyílt vízen nincs pop-up, azaz ellátam a vég-
telenségig. Szabod szemmel jól láthatóak a
legkisebbek szigetek, de a tövcsével meg a
legnagyobbak is meg lehet látni.

és, hogy hozzá-e a Wind Waker a szokások Zeldá **hangulatát**? Erre a kérdésre egyértelműen IGEN a válasz. Ismét a végletekig ki van dolgozva az egész világ, az összes színek, repléje, és túlzás nélkül állíthatjuk, hogy szinte mindenkiel lesz valami dolgom, vagy mindenkiel hiátussal lesznek a ténykedéseim. Jó példa erre a szegény (kinek a legszegebb a lánya) és a gazdag (akinek viszont egy legrandióbb) öregember, akinél szintén elarabolok a lányokat, és mindketten más-kepp próbálják meg elintézni a szabadságukat. Mire aztán mi magunk kiszabadítjuk a lányokat, az két éreg vagyoni helyzetbe teljesen megváltozik, és az odúig gazdag szökevénytelen – eszméim árusok dolgozni. Átál-



Számláltször nekem szegszék már a kérdést, hogy mi a legjobb ABA játék, mi érdemes beszerezni, és pedig mindig két címmel választalom lazzán: Golden Sun és Golden Sun 2. Az első részt Veres Miki elemzte ki a 2002. áprilisi Konzolban, és csupa felébőlban írt róla, véleményem szerint is jogosan. Most pedig végre befejeztük a második epizódot is egy világszerte ismert és emésztéskész nyelven, angolul, ami igazán már jó ideje elérhető (magyar verziója meg persze ne is szánítsunk). Igazából szerint a két Golden Sun epizód **mm** egy játék két folytatása, hanem egy játék két léte. Kettő együtt egy történetet meslének el, az első részben meg csak utólsó síncs ról, hogy mi az a címber szerep Golden Sun, az az Army Nag, kevés dolgot derül leny, az előbbót bóránként sem találjuk meg, és a gonoszoknál is csak egy része kerül polokra (Saturos és Menard). A végén kapunk egy szép díszes to be Continued, azaz Folytatás Következik feliratot, és csakolam. A második részt tehát **mm** le kell úgy tárgyalni, hogy mi első né kerüle szoba, és mert abszolút mindenkinépp a Golden Sun 2-át, mert akkor ott játékok, ugyanakkor mindenkinépp javaslom, hogy előtte nyomja le az első részt.

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

A játék elején ugyan elolvashatjuk **mm** előző rész történetét, hogy nagyon hosszú szövegben, részleg gyönyörű rajzok, scrollolozó panorámák előtt (ezek egyébként a harcok hátterei), és de inkább csak emlékeztetésként azaz szómódo, akik már végeztek a Golden Summit, **mm** új játékosoknál a rejtélyes név nem sokat mond, elég követhetetlen és szürke. Azért megpróbálom én is össze foglalni röviden. A játékos Veyard világában kalandozhatunk, ez egy lapos, tipikus fantasy világ, melyben a lefelétek központi színti [főleg szürke- és vörösfegyverek vannak, az egyetlen létező egy ágyú, meg még pár amman van szorlatban van hasonló érdekesség], a különböző vidékek pedig a történelmekönyvek régi civilizációit (és néhány tipikus fillet világja is, mint Atlantis) idézik. Van az anyagban természetesen mágia is, ezt a játékos Alchemy, azaz Alkímia néven emlegetik. Az első rész elején így kint, hogy ilyen képességekkel csak egy kis tus, Vale, különös rendelkezőnek, akik egy ősi, mágikus szentélyt őriznek, ők a varázserők miatt a saját és más emberek érdekében jól illi is zartók magukat a világot. Később azonban meghalnak, hogy máshol is számos olyan város van, ahol sok az Adept, azaz Beavatott – így hívják ugyan az Alkímia használatára képes weyardokat – jól a városok túlságosa **mm** zámó illi annyira megélt, ezért szinte mindenhol szerszámoltak különleges képességgel kulcsberekkel.

Weyard Korongvilága (copyright by Terry Pratchett) erősen hangyolt, a szellemek a Semmi (copyright by Michael Ende) émszeli fel, ám nem volt mindig így, valaha régen, egy leltini kora van a világ igazán virágzott, akkorban az Alkímia mindenki kudo használja, ebből is adódott a baj. A sok ember között előfordulhatott olyanok, akik igazán megértették, más már jótani istent látomra lehetett szeme, és ezt rossza a használhatók, az **mm** bekövetkezett, az **mm** derül ki, mindenesetre a régi bícskek, azaz két megalkodóvázzák, lezárta a mágia forrásait, a négy világtörzset, a rajuk levő pecsétet nyitó négy követ pedig elrejtették az említett turo mögötti szentélyben. Ill következik a csavár, miután Weyard legjobb kálósának számúra így elérhetnének val a mágia, a világ is – mint említettem – masszív hanyatlásnak indul, a szűk elzárhatók külsőben egymással, tehát csak úgy lehet megmenteni, ha újra feljegyít valaki a vi-

lágítóanyagokat, ami pedig megini megmenteni a lehetőséget arra, hogy valaki visszaessen a nagy hatalommal, illi elpusztítsa Weyardot. Ez **mm** ügyes kis elmentem, ket- tőséggel vigyázkis a játékok, sokan vannak az egyik oldalon, sokan a másikon, és végül is mindenkinél valahol igazra van, mindenki máthovácska elfogadható és érthető. Az első rész legjelentősebb megismerhetők a Vale-i karakterek: Isaac-let (az első rész főszereplője), Felix-let (aki pedig a másodikját), Janna-let (Felix nővérét), Garret (Isaac barátját) és Kraden (a hatalom greg to- nímestereit), aki a második részben visg a csapa- tunkban van NPC-ként, és megvetoza a döntéseiket, ha azok nem felelnek meg a játék lineáris sztorijának, azaz: Ez után két fura alak, Menard és Saturos próbál- to ellopni a szent követet sikertelenül, tevékenységük nagy földrengést szorodott Vale-ra, melyben elcsúszt néhány polgár is: Felix, Isaac apja és Felix-ek szülei. Há- mm évvel később ismét próbálkoztak Menardék, ezúttal már Felix is felült a bandájukban, akkor sikerrel is jár- tak, hőseiket követve bejutottak a szentélybe, és leléptek három kold, továbbá elroboltak Janna-i és Kraden, meg Isaac vezetésével a követ őrázja, egy Tanu Szeze (legjobb szegényes ADBD mélyéből) úgy rámket az a szörnyet (gy hívják) megpiszabolót bontották és a követ megmentésre indultak. Ahogy lenni szükem, le- resták-kasul bejutott a kontinens (az egész világban csak a második részben szabaddulnak), sok apróbb küldé- tet teljesítünk, és számos börtönbe letünk szent: hvon és Mia csatlakoztak is hozzánk, Sheba pedig a második epizódban irányítható, az említett érdemel még többek között Hammo Master, Hammo Master, az öreg Bobi (aki egy nagyvívó fura ur), Isdem és Dorpo is. Hőse-ink hossza (úlsókat az ember- és lényárokat) játék meg a kétfajta Alex-let is kiegészít- tek időnként, önként a motivá- ció **mm** volt mindig egy- értelmű, de nem bírták megalkodózzani őket abban, hogy feljegy- sük a kontinensen talá- hato két világtörzset, akkor ugyanis Isaac-ék megpótolt a hozottat al- lásponton voltak, hogy a tor- nyokat nem szabad beiditani. A játé- kos a második toronyban ér- te, ahol hősökünk ismét kudarcot vallottak a küldetésben, igaz megkészték Saturos-i és Menard-ék, de **mm** a hamadik kö- vet sem a börtönben nem ta- láljuk meg. Ez után Bobi hozzájár- tunk szülők, hogy egyszerű to- vább oladozik Alex-ék és Felix-ek [jól akkor már lá- szott, hogy az előbbót Kraden és Jen- na, továbbá a szentély elbörti Sheba és csapja a másik é- dal nézett világtör- zony-kérsében], más- rést, hogy Bobi kéré- sere megtaláljuk egy Lemuria nevű moha- zsi földrészt, ahol a hosszú élet vi- zis taláható, ugyanis a

BAZINAGY JAPÁN JÁTÉK

több mint 150 éves Babi pont kifogyott a saját adagja- ból. A második részben pedig már a másik csapat (Felix, Janna és Sheba) irányítását kapjuk meg, pár órával **mm** első rész vége előtt, a játék során meg a Lemuria-i Piers is csatlakozhat hozzánk, a vége felé pedig az első rész négy szereplőjével az irányítható csapat főre dűzz.

ALKÍMIA ÉS AZ ADEPT LÉT REJTELMEI

A mágia, mint sok játékosban, történetben, film- ben, valóban és hiedelmekben, ebben a világban is végy elemzés kapcsoltok: Kiz, viz, lég és föld, de ezek a játékosban Jupiter, Mars, Merkúr és Vénusz néven is emlegetve vannak. Minden Adept csak valamelyik elemhez tartozó mágikához ért, ez rendszerint a születési helyétől függ, az irányítható karakterek közül Mia és Piers viz alapú példót, ment közül az két juh- tók közül az olyan képesek, mint az eszénálós, vízpárolgató- tók, jégkő fogasztás stb. Vannak alapon karakterekkel járó varázslatok, vannak olyanok, amiket kálósárlát vagy egy mestertől tanulhatunk **mm** a történet folyamán, és olyanok is, amek tárgy- foglaltak vannak zámó, mondjuk egy kárpaccal elrejtjük a két, azek esetében a tárgyat a megfelelő elemű emberünkkel adtuk, és ne felejtjük el levetni, használható venni az Équippel. A kámód varázslatokkal (ezekből rejtseget tanulunk ment közben) harcolunk hűtők elvű, de vannak olyan varázslatok is, amiket a világtörzsek és dunge- onokban is elő tudnak hozni, ilyenek például a fent említett, csak szűzesség, a nyhe- nyel megoldószerű. Külön témát jelentenek a Dínnek vagy Dínnek (mindkét néven emle- getve vannak a játékosban, talán becézett alak vagy nem tudom), ezek **mm** apró lények olya- nok, mint a Pokémonok, képesek harcho- ra, erőitük vagy gyengitük a varázserőket, nagy számban lehetnek fel, és érdemes **mm** csak szűzesség gyűjtögetni őket. Dínnekek mindegyike lehet hűtők, a dungeonokban és a világtörzsek elzár- va is, jól nehányt kapathatunk NPC-letől is. Ezek nem annyira sokszínűek, mint a Pokémonok, szűz elég rándók is, csak négy különböző kinevezett talákozhatunk, mindegyik egy-egy elemhez tartozik, rendezgessük őket úgy, hogy a megfelelő elemű Dínnek kerüljenek **mm** azo- nos elemű emberrel, mert egyben esetben a rossz Dínja akár tiheti is a karaktereket egy kölcsönösségi varázslattal, igaz van

Golden Sun



arra is lehetőség, hogy Standby mód- bál állítsuk a Dínnek- ket, ilyenkor **mm** zavarunk be, igaz megoldozás nincs is hatókuk, csak harcban lehet őket felkeltetni csatánknek egyre, aztán egy körre kimerül- nek, és utána újból manuálisan kell Standby-ra állítani őket egyetével, ami kissé macerás. Ezzel el is áruham egy másik hasznos funkció, harcban lehet velük Summon, **mm** idezú varázslatot is bevetni, ahogy egyre több lesz belőlük, több egyidőre megideztével egyre brutálisabb támadómozdulatokat tudnak elvégezni. Azért vannak a játékosban kámód bűbűk is, ezeket rendszerint konyalobá, a történet szempontjából nem szűkös szűz mellékküldetésben gyűjtjük be, na- gyobb barlangok mélyén, keményebb fókák le- gyszerűbb utat. Az ezekről jóval szörnyeket is úgy tudjuk megidezni, mint a Dínnekét, és ugyanúgy működnek, ugyanúgy Dínnek használnak, mondjuk az egyik varázslat három darab Vénusz és két darab Mars Dínnek igényel stb. A játék minden terep gyönyörű, de ezek az idező varázslatok, főleg a kombinációk a leg- látványosabbak, olyanok szinte, mint a Final Fantasy- kben, persze nem 3D-s, és sok esetben igazán har- tatisztus pontok koralladok meg egybeke jelennek meg, továbbá hatalmas grafikák (sárkányok meg mindenféle), határozottan állítható min. Vannak egyébként va- rázslatok konyalobá fegyverekben is, ezek is viszonylag





latványosak, bár kevésbé teatálisak és szerencsére kevesebb ideig tartanak, különben vérszesen hosszúak lennének a csaták. A játékban ■ varázserőnk szintjét a szokásos MP helyett a PP jelzi (jegy, mint Psynergy Point), ez a Psynergy, ha minden igaz ■ játékból az Alchemy színonímája), ez természetesen itt is fogja a használati során, ahogy azt a legtöbb RPG-ben megszokhattuk.

**HARC, TECHNOLÓGIA,
MIND MINDEN**

[illegible]

és védekezhetünk is. A harc roppant kárványos, a harc-
teret a láthatókat az emberünket, felül a ellente-
tünket, a hátterben pedig egy izléses panorámaképet,
ami a helyre jellemző. Hogy aharcolunk, varázso-
lunk, idezőnk és egyéb dolgokat teszünk, az is több-
nyire itt jelenik meg (bár — idező varázslatok gyok-
ran nagyon hosszú, több képmény bevezetési in-
dunkol) el, közben a kamera korrekciók for a küző-
tér körül. Bár valódi 3D nincs használva itt sem, a jät-
tek a harcok során rengeteg trükköt bevet a 3D-sebb
hatás érdekében, embereink sok szögöl vannak
megrajzolva, és mind a spíte-ak, mind a hőtér
szegöl és zoomol előzés-vissza.

VÉGSŐ

[illegible]

Wint' említtem a Wind-Wäiser-ka, végén, most éppen a GBA-s Zelda't nyomom, de gondolom már: danom sem kell, hogy a következő játékom a Golf den Sun 2 lesz. Csalótlós és hatalmas ez a stílus, azt hiszem kötelező és kihagyhatatlan darab! Aztán majd beszerzem a Final Fantasy Tactics GBA-s verzióját is, amivel végre teljes lesz a boldogság (és a gyűjtemény) is!

odőrünk, ezért a legtöbb helyre ké-
miből vissza kell men-
nünk, ez növeli a jöttéki-
tervezésről tanúskodik, hogy
van rengeteg olyan terem, ar-
kányba megalkodott, ha sa-
vább akarunk jutni, de lényeg-
hezbe, ha egy ládat meg-
akarnak émi, tehát meg kell
szoktunk. Ettől függetlenül ké-
nyebb logikai feladatokra mi-
jatték meggyerése a célunk, é-
szekünk trükkös puzzle fog-
kak igazán feladja a lelkét. A-
táiban, hogy a rengeteg telep-
legy 250-300-ra saccolom) a
vosthatunk a gondolatokban
egy mondatot ismételtet, ami
akkor változik, ha a



keményen jelsz és dolgoz
visszát véghez, de a le-
vés szöveg is remekül meg
van írva, és hihetetlenül jól
angolra fordítva, így szinte
minden egyes ember egy-
egy külön személyiség.

A Golden Sun 2 tén-
te minden tekintetben kiváló,
mivel munka, és a cselekvés
eljesítés számomlatól az is
kiderült, hogy ropogós me-
rés és időigényes.

Iyon Fintai Fantasy kőr-
még az első részén is sok-
kal nagyobb. Ezt a részt én
50 óra alatt tudtam csak befejezni, amíg az előző 40 al-
tal, az egész történet, a két gyarmattal való járás hihet-
lenül egyszerű és élvezhető játék. Arról sem beszé-
ve, hogy meg is lehetne csinálni össze az összes tárgyat,
és úgy is, hogy a silány beírásom néhány helyen
szűnik el, ezek csak oldal az oldalról, ha valaki link



kábelvel vagy passwordos módszerrel áthozza az első jeltől a karaktert, amikkel ott is összeszedtem mindent. Az anyag teljes kinulázása tehát még több időt vehet igénybe, sőt ott van még a négy játékosos harc is, ami még tovább növeli a kártya időigényét. A felsorolónál az hiszem több év ár nyoma is kell a Golden Sunok mellett, mindenkinek szívből ajánlom ezt a játékpárt, szerintem még a bigott akciójátékosoknak is be fog jönni (erre itt vagyok els példának), maximum a sok vellefeszert: harc, hátországok és még játék hosszú (több ezer vagy GBA SP októberis kell a végigvitelhez) miatt fognak ennyire fészkelni.

Credo

1-4 Játékos
Hok kábel mentés kártyára

✓ a legjobb gba játék jelenleg
X pár jelentéktelen apróság,
lásd a cikket

19 pont

Frogger's Adventures 2

THE LOST WAND



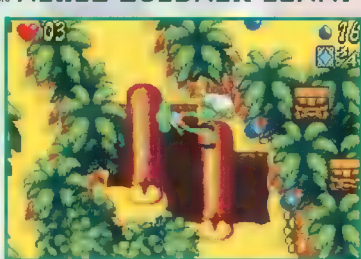
Az első Frogger praoji még a szimpla Frogger cím alatt jelent meg 1981-ben, és volt a Konaról (korábban Lejard) első nagyobb sikere, inkább (nem másról másról) jött a szintén 1981-ben megjelent Scramble mellett. Az elhírt 2 év során aztán annyi Frogger stuff jelent meg annyi gépre, hogy talán még a cég vezetői is tudták mindet összeházasítani, és akkor még a kópipóttól direktkínálóról is ismétlőnk emlétték: idővel újra megjelent szinte minden gépre néhány új Frogger anyag. Milyenre a klasszikus játékmotort, de természetesen 3D alapú gépeken már teljesen 3D-ban. A cég mintha a GBA-t sem, ezen a közelmúltig két anyag volt elérhető a Frogger cím alatt, a Frogger's Adventures: Temple of the Frog és a Frogger Advance: The Great Quest, továbbá az írást-kezdőnk meg a Zappanál sem, ami egy másik cég Frogger lenyúlása volt, mindenben olyan, mint a Frogger, csak béka helyett szarvakkal kell benn ugratni. Katonásan bevallom, én soha nem voltam különösebben a téma rajg, ha bármilyen kezemből akad az eredeti játék vagy valamelyik újabb inkarnációja, akkor rendszerint lenyomok rajta 2-3 pályát, és egyenben ki is merítem a Frogger szüksegeim hosszú ideig. Bár a játékok alapját jónak tartom, valahogy mégsem érzem ott eléggé időtöltőnek, és még a rendszerint felajánlott kiegészítők sem ment.

A pár hónapja megjelent GBA's Frogger's Adventures 2: The Lost Wand sem nyújt igazán többet, mint elődje, itt is kapunk egy unalmas és gagyi hátterrel körített korszakot, melyben egy ópó mágus, Hous, aki a Final Fantasy 7-es Vírre emlékeztet, ráveszi Froggert, a cili és nagyon debél békát, hogy szedje össze a vesztéscsodák darabjait. Ez után hamarosan indul is a játék, mint a modernebb verziók többségében, itt csak egy képmény kell szűnő átlátnunk, ha min a feloldozás, minden irányba szoruló pályán bármire mehetünk, és számos extra is beajánthatunk. A kérdőjelel instrukciókat kapunk, a bekapott egy életet érnek, a vízsepekből húzhat az összeházasítunk egy extra életet, a mágikus könyvből pedig meghalathozhat számát a börtönpályára eléréséért. Van lehetőségnünk dupla ugrásra (A), helyben forgásra (L és R) és a nyelünk kilövése (B) is, és utab-

bíval platformokat és tárgyakat húzhatunk magunkhoz. Számos különféle akadályt kell leküzdenünk a káthartalan négyzetben négyzetből négyzetre ugratva, vannak veszélyes mozgó és álló tárgyak és ellenfelek, vannak különféle csapdák (látnak poók, szarkalós kancs, szarkalós sár), és természetesen víz is időnként, amin a mozgó tárgyak segítségével kelthetünk át. További érdekességek, amikre eddig találkoztam: a checkpoint, ahol elhalálozásunk esetén újra megjelentünk, és az ugratva, amivel kéthétyeztetni távolgobba is el tudunk ugratni, a játékok tehát megállás nélkül megy az ugratás, amíg az ember fel nem ugrik, a kártát játékosok pedig a 6 világ 17 pályáján ugratnak nekik, sőt a szíri mód mellett időre is játszhatnak, no és természetesen vannak multiplayer minijátékok is, ezeket egy kénytelen is igénybe veheti.

A FA2 tehát – mint az a felhírlébe is kiderül – engem nem varázsol el nagyon, rossz az alap, vannak benne új ötletek, a kivételése is közepes minőségű, és természetesen a játék megmutatja megindulást, persze az igazán hárórt Frogger rajongókat nem akarom elijeszteni, nekik biztosan be fog jönni ez is. *Credó*

NEHÉZ ZÖLDNEK LENNI



FROGGER'S ADVENTURES 2 THE LOST WAND

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

1-2 játékos	középs
egy kárgyalva is, link kábel, mentes kárgyalva	középs
egy regénykészsékre a rajzok szíma	émege
rem unalmas	középs
	émege

4 pont

MAUGLI CSAK NEM AKAR FELNŐNI



Rudyard Kipling A Dzsungel Könyve című meseregényét valószínűleg a világ összes gyermeke ismerte, hiszen alapmű, és ma már ugyancsak, pedig domán státuszban van. Ez utóbbinak köszönhetően számos cím készült már a témából rajzfilm és film (hiszen megapopulárisak a szokások pármillió dolláros jogdíjjal), a legismertebb és legnépszerűbb a Disney féle 1967-es rajzfilm, ami többször is kiadott újra, felújítva. A rajzfilmből pedig egy igazán remek mozskolás játék jelent meg 1994-ben szinte minden alkalommal gépre a GB-től a PC-n és Amigán át a SNES-ig. A Disney most döntött úgy, hogy ideje felmértelmeitni a 36 éves kópóztát, el is készítették a rajzfilm folytatását, ami az idősebbeknél névvel (idén februárban kerülhet ki a piacra) a legújabb Amerikában, nálunk is már fut meg (ideje) amolyan kópószere sikerült, hiszen VHS-en és DVD-n debütált, mint a teljesen hálalattal produkció, de nem is a korcsosny szezonban, mint a cég legújabbestebb műve. Az új rajzfilmből pedig új játékok is készültek, legutóbb a Disney már régóta így gondolkodik, tehát a most GBA-ra megjelent Disney's The Jungle Book 2 – és előző, oldalnézetes platformos folytatása, hanem az új rajzfilm új játékokat kapott.

Sajnos ez az anyag – igazán ér fel a korábbi mozskolás játékokhoz, ebben fől egy elég rorand megmozgató oldal-felküzéses dzsungelben kell bolyongunk, és mindenféle győrtégetünk: gyümölcsök (van banán, ananász és kokusz), új, szoborok, élettel, bombázó robotok, kődarabok, növények és egyébek. Ezek egy részének gyűjtése nem kötelező, mivel az az állat mondja meg, hogy mit kell felküzdeni összeházasítani vagy mi a feladatunk, aki a továbbéretté utunkat eltorlaszolja, ez rendszerint a feketeporác (ha jól emlékszem a könyvre, Bogárnak hívják). A játékmenet és nehézség nagyon jól ovdosodnak a befőre, kővagyunk óvatos, és néhány szinten továbbhaladás útján át a állatnak kapunk minijátékokat is. Ezek a szokás-

sak, van, hogy az A-t és B-t kell felküzdeni nyomkodunk körül módra (ez is legnehezebb az egész játékból, igazán kemény), van, hogy egyszerűen tónos játékok kell játszunk, és van, hogy Balu medvét utaztató az akadályokkal vagy le kell húznunk a fejünket, vagy fel kell ugratunk. A főmenüben választhatunk egy alternatív játékmódot is, ez a Puzzle, ebben az unalmas bolygós helyett egy logikai játékok kell játszunk, mintha a 16 pályán szintén előjárnak a minijátékok. Nekem egyedül a logikai játékok, ami nagyrészt a C64-es és Amigós Neuronica-ra hasonlít, de nem kell aludtatni kell csereklünk, hanem négyet raktunk telteti és egész

anyagon, ezzel viszont az a baj, hogy nagyon lassú kezd keményen, a 16. pályán csak 8 darab, két variációval, és csak a 64. pályán utat kezdni valamennyire megmozgató az ember egykereknyel.

A játék kihívása tehát szerintem abszolút nulla, ezért csak a legkisebbeknek ajánlom, valószínűleg nekik is lett tervezve, azért ilyen könnyű, hogy legyen sikerélményük.

Credó



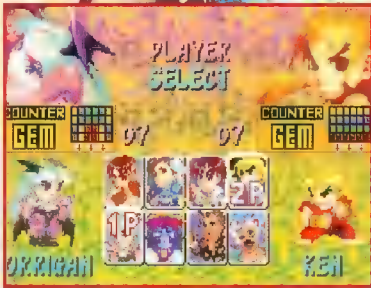
UBI SOFT ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

émege
sírmás
émege
középs
émege
1 játékos
kódoszárs mentis

✓ a logikai játékok jó lenne jobb pályákkal x nulla hibás, igaz a kicsiknek ez sikerélményt jelent

2 pont



Rége voltam oda túlságosan a logikai játékokért, főleg amikor a C64 s a utolsóktól, és naponta több ilyen anyag jelent meg a gépre, de az évek során azért fordult a kocka, manapság is, ha néhány havonta megjelenik egy-egy ilyen produktum, ugyanakkor én egyre jobban kedvelem és becsülöm az ilyeneket. Sajnos a játéksztus is nagyon elhárban van, mivel az ilyen jellegű játékok többsége kevésbé tartalmos (kevésbé pályák, ötlet, zene, grafika és programozói trükk van bennük), és csak 2D-ben valósítható meg, ebből következően a stílus már nem érdekelt, a mai 3D-s platformokon a karmolyosabb kánczók és PC-ken. A logikai játékok nagy-

hogy az ember átlásson minden időben is, előre tervezzen, különféle stratégiákat alkalmazzon. A Tetris család belől pedig a Dr. Mario, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Puyo Puyo, Columns stb. iskolát képviseli, tehát a legegyszerűbb dolgok alkotják helyett az építkezésnek szentelt, ezeket kell csoportosítaniuk színe szerint. Az a tudom, hogy a felsorolt kánczók között melyik játék indította el ezt a trendet, de egyesek inkább azt a feltevést teszik nem egy másról másról, hanem a nálunk is

tűnik a Crash Gem-mel együtt. Van továbbá egy típusú gyémánt alakú, mindent ütő kövünk is, és tovább bonyolítja a dolgot az, hogy ha az ellenfél találatot visz be nekünk, akkor megjelennek azelőtt olyan kövek is, amikben egy szám látható, azelőtt úgynevezett Counter Gem-ek. Ez a szám mindig egyet csúszkán, ha újabb köpörant ajkunk le, és csak a visszaszámlálás után válnak ezek valódi kövekké, addig sajnos nem nagyon lehet velük semmit sem kezdeni. Az azonos színű kövekből építkezhetünk is, ha négyet egymás mellé rakunk 2x2-es négyzet alakban, akkor azok egy nagyobb kövé, Power Gem alakulnak át, ami lejegyesen többet ér mind pontban, mint ellenfélnek bevitt találatban, amikor elhúlik. Természetesen az ilyen alakzatokat tovább is építhetjük, a 2x3-as, 3x2-es, 3x3-as stb. Power Gem-ek egyre

tőse kombó, ami ha tartalmaz pár Power Gemet, brutális nagy bevitt ütést (az ellenfelet nem pedig sok nehézen feloldagható Counter Gem) jelent. Ezek a mi egyszerű szabályok igazán nagy számú kombinációra adnak lehetőséget, ami már komoly stratégiai érzéket igényel, természetesen akkor nyerünk, ha az ellenfélnek betelik a táblája, és nem tud több követ lerakni.

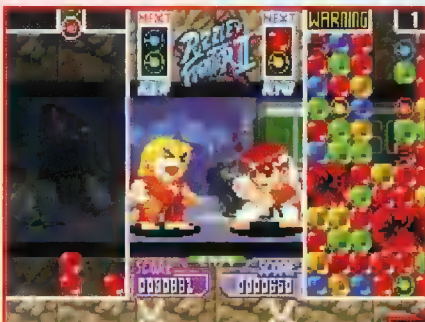
A remek és párgás ötlet felett egyébként a Super Puzzle Fighter II Turbo az egyik legigényesebb, leglátványosabb és legterjedelmesebb kánczók a logikai játékok között. Miközben a valódi csúcs két oldalt, a 12x6-os zónákban zajlik, plusz szárazkő-tető dolog, hogy két választott, super deformed (több nagy fej, gyerkes ábrázolás) karakter rengeteg animációs fázis felhasználásával helyezkedik, verekszik, vagy legálábbis mozgósítva és mimikájával kommentálja a helyzetet közepén, például ha rosszul állunk, akkor figyünk parzik, ellenfele meg ahogy. A karakterek, ahogy az a cím is sejtethető, népszerű veresédek Capcom játékokból lettek kölcsönözve, tehát mindenki által jól ismertek, mindenki megtalálja közöttük a kedvencét. Egy részüket a Street Fighter játékokból jött át vendég szereplőnek, más részüket a Darkstalkers-ból, az alap palétárából Ryu-t, Ken-t, Chun Li, Sakura-t, Morrigan-t, Felicia-t, Hsien-Ho-t és Donatont választották, de természetesen van lehetőség továbbiak kiválasztására is.

A karakterek szerepe egyébként nem mind pusztán hangulatteremtés, ha a gép ellen játszunk, mindegyik kicsit más színt is megterjeszt intelligenciájukkal rendelkezik, továbbá mindegyik más alakzatban szórja az ellenfél területére a Counter Gemeket a bevitt találatok alkalmával.

Készenb nem jellemezhető érthetünk el, de továbbiakba is lehet nyerni. Az Arcade Mode természetesen a hagyományos játék, a választott karakterünk ellen véletlenszerűen kisorsol, egy erősebb ellenfelet juttat, mint a Street Fighter-ben. A Street Puzzle mód a játék találatos, itt egy meccset kell levezényelni, brutálisan erős ellenfelek ellen (nekem még egy sem sikerült, úgy szörjék át a Counter Gemeket, mint egy veresédek játékokban (útsékek), tehát a nyolc karaktertől játszhatunk két különféle extra dologért, ezek a szokásosok: extra körök, karakterek, új játékmódok, zenék, stb. A Link Battle választása esetén link labákban keresztül játszhatunk egy-három ellenféllel, végül van még a rapid ellenfelek Versus Mode, ez szintén két játékosos mód, de ebben két ember egy gépen játszhat, ez gyakorlatban lehet, hogy kissé kényelmetlen, de ebből függetlenül szerintem nagy ötlet. Itt mindkét játékos három gombbal játszhat, az egyik a balra és jobbra gombokkal mozogatható a kövön, a másik az A-val és B-val, az I és L pedig az egyik és másik játékos forgató (egy irányba lehet csak, rövid nyomással) és lejjeli (hosszabb nyomással) gombja egyben.

Tehát ahogy azt fellelő is írta, a Super Puzzle Fighter II Turbo jelentősen szórakoztatóbb és egyébként logikai játék, mint minden nagyon el a tőle, a super deformed karakterek miatt pedig a kérésre sem olyan lepusztult és unalmas, mint az ilyen anyagok többsége, ajánlom tehát mindenkinek, aki az ilyen jellegű szoftutok kedvel.

Credo



rész visszacsúszottak a maradék 2D alapú gépekre, point-and-click, mobilokra és a web-re (Flash játékok formájában), de még ennél is nagyobb baj az, hogy a nagyrészt megjelenő ilyen jellegű anyagok nem túl eredetiek. A többségük ugyanarra a sémára épül, ha valaki ki is talál valami újat, akkor azt mindenki lemásolja, jó példa erre a legújabb trend, ami a shockwave.com-on megjelent Diamond Mine neve játékból néha ki magától, mára már ezt látni mindenki örvényezés, még maga a nagy John Romero is. Nem nevezhetők a most GBA-ra megjelent Super Puzzle Fighter II Turbo (de szeretem a Capcomot ezért a sok toldaleksztől) sem újnak vagy eredeti-

eltérjedi Tetris alapú kánczók, mert azokat is a legújabb plusz játékmódokai-

Azért a Capcom fejlesztésének a lekoppintott alapozás sikerült rengeteg plusz ötletet is hozzáadniuk, pont olyanokat, amiknél a játékok malomlása csúszkán, ugyanakkor a stratégia kihívás sokszínűsége nő, továbbá itt mindig ellenfél ellen megy a harc, ami extra nyomást jelent, és lehetőséget arra, hogy egymás orra alá borsot bújunk.

Röviden összefoglalom a szabályokat, bár ezeket a Tutorial menüből is így a elmozdítottuk nekünk. Van egy 12x6-os mezőnk, ebbe pályakövek a színek kövök, mindig két-összesekből, ezeket forgathatjuk, és gyorsabban le is ejthetjük, akár csak a Tetris-ben. Négy különböző színű követ találatunknak, és természetesen itt is az a cél, hogy az azonos színűeket összekapcsoljuk (lél menten

nagyobb értéket képviselnek. Építhetünk továbbá láncreakciókban lebomló építményeket is, tehát minden, hogy egy nagyobb blokk nekünk kívánt, az ezeken szintén egy nagyobb blokk sárga kövünk, és a sárgákra reagálunk egy kék Crash Gem, majd egy sárgát. Ekkor a sárga elhúlik az egész sárga blokkunkat, a kék pedig lejjebb esik immár magától, és lebontja a kék blokkot, az így egy két-

MARTIN BELESZLI

— Imádom a „potyogós” logikai játékokat, mert azokat lehet játszani a GBA SP-1, mert hardwarosan is.
— Imádom, hogy hardwarozhatok egy jó logikai játékokat :)

SUPER PUZZLE FIGHTER II

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: PS, DC

gyártás éve

1997

játékosok száma

1-2

zene / hangulat

1-2 játékos

remek egyeztetés, és egészen látványos, izgalmas

és ha hamar reméltem be

9 pont

576 KONZOL

73

HABORU A TERRORIZMUS ELLEN

CONTRA ADVANCE THE ALIEN WAR EX

116 402

...es ... för ...

8 DOR!

576 KONZOL

SAMURAI JACK

THE AMULET OF TIME



A lap, tehát „nem módosult” tudatállapotban nem vagyok valami nagy rajzfilmmag, annak ellenére sem, hogy nagyrészt ennek a művészeti formát. Így tehát csak TV szóraklós kétszen lehet néha pár perc rajzfilm, a Samurai Jackból — mint látni eddig sokat, amit látni, az — volt rossz, de annyira nem jött be, hogy igazán ritkán, és napi szinten kövessék az eseményeket. A hangulat, nagyon minimális grafika, felőráadásból álló rajzfilmsorozat egyáltalán nem jelenik meg. A Cartoon-Network minden nap, és a műgözt is ugyanez az orosz származású Gennadi Taratkovskij, aki a színpadon minimalista Dexter Laboratóriumra módosított. (En viszont immár ezt a rajzfilmet nézték, mert durvult jól Martin)

A most megjelent GBA játék, a Samurai Jack: The Amulet of Time természetesen ugyanarra a háttértörténetre épül, mint a rajzfilm: még Jack gyermekkorában történt, hogy az országát, ahol Jack született, egy gonosz boszorkánymágus, Aku foglalta el. Jacket akkor az apja messze földre küldte, hogy távoljan meg minden, elsősorban harcos-visszavetést és bölcsességet, hogy felnőtt státuszuként visszatevő feladathozadassza majd az országot, és legyőzhesse Akut. Jack a rajzfilmben már érett férfiként kezd hozzá, különféle kalandokba keveredik, és időnként a gyerekkorára is visszatekint. A játék elején Jacknek egy kalotásból van lenyúlva a kék egy, amelyet, emiatt még közel kell megfigyelni, és az a kiderül, hogy a gonosz Aku kidobta minket ebbe az alternatív időbe és dimenzióba, hogy később érjünk haza.

A követe természetesen egy oldáshoz platformer keretében kell összegegyünk, ahogy — a képből is látszik. A játék grafika inkább csak közepes, de nem a minimálisizmus miatt (azt én is kedvelem), hanem mert egyes dolgok egyszerűen lettek konvertálva, mások meg nem túl fantasztikus megfogalmazás. Ugyanakkor a — igazán kiváló, az irányban a rajzfilmben különösen digitálisan zenéjét hallhatjuk, a játékok pedig remek kelték dallamokat, ami jól is vannak hangszerezzve, és jó hangulatú is teremtenek. A játék sem annyira szerző, mint a legtöbb platformer, nem csak 8 irányba szorozva kell megmozdítani, ugyanúgy, és győzelemtől, hanem beszélgetünk emberekkel és más lényekkel, meghívunk rájuk a megfigyelés helyére, számos elágazást vezet el a játékban, szabadon választva, továbbá lehet.

hetünk és használhatunk tárgyakat is, tehát alapvetően sok kaland beütését is találhatunk. Ugyanakkor a harc is elég jó, egy közepes verekedés játékok meg lehet menni, de a harci lehetőségek, a kalandban képesek pedig RPG szerűen fejlődnek, szorgalmasan meggyűlölt páncélok, meg egyebet, használhatunk tárgyakat, varázslatokat, sőt tanuló-tunk új mozgásokat is.

Az anyag tehát az átlagos másodlagos játékokhoz képest rengeteg pluszt nyújt, de van egy dolog, ami miatt kénytelen vagyok levonni a játékosokból, és ennek következtében a szavazásból és hangulatból is. A játékban az akadályok, amiknek egy speciális mozgásmódra kell, ami a leggyakoribb, nagyon nehéz, ezért ne egyedről szóljon szerezéskor, és több helyen eladom, bár van, hogy az ember elkapja a ritmust, és egyből felugrik. Ezek bizonyára más játékokkal és megkezdtem meg, de ha kiderül az ember és elég nagy tudás, az meg lehet, de a játékban az akadályok, akkor azért bizonyára fel tud jönni ezeken is, és ezeket, továbbá a grafikai leírásom a Samurai Jack igazán remek játék.



SAMURAI JACK
THE AMULET OF TIME
BANI ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: JELLENLEG NINCS

grafika	közepes
játékmechanika	jó
szórakoztatás	jó
zene / hang	kiváló
hangulat	jó

1 játékos
mentes kártárgy

✓ rengeteg platformerben szinte sosem látható extra két méterrel szorozva nehéz feladat

8 pont



Crazy Taxi kérdésben rapszál a vagyok maradvia, természetesen sokat olvastam a játékról és számos lelkes élménybeszámolót végighallgattam, de eddig még a sorozat egyik tagjához sem volt szerencsém, hiába jelent már meg a játék és több folytatása gyakorlatilag minden aktuális gépre. Ebből következően a most GBA-ra megjelent Crazy Taxi: Catch a Ride-t sem tudom hasonlítani az 1999-ben megjelent eredeti játéktérre, továbbá van egy másik DC, GC, PC és PS2 portfóliához, de még a DC-re megjelent Crazy Taxi 2-höz és az X-es Crazy Taxi 3: High Roller-hez sem. Azt tehát nem tudom megmondani, hogy mennyire hű az angol Graphics State által készített átirat az eredeti változatokhoz, de azt igen, hogy — a játék egy hihetetlen nagy buli, játékménete rem égyeszt, mint a '80-as évek elején megjelent igazán jó játékok anyagok.

és négy autó + sofőr (a zoldhajú Axel, a fekete B.D. Joe, a beleváló csaj Geno és a vén róka Gus + kiderül) közül választhatunk. Az Opti-on-ban elég jól finomhangolhatjuk a beállításokat is (fargalom, kezdési idő és nehézség), továbbá meghallgathatjuk mind a 203 digitálisan beszólt és — 5 darab, játékhöz elegendő illő rockzenét. Az alapjátékban kevés idővel kezdünk, ehhez mindkét hozzáfűz — utas ideje, így ha mindeket leszállítunk, nagyon sok pénz tudunk keresni (persze fokozatosan nehezebb a játék), de emellett játszhatunk úgy is, hogy fix idő alatt (3, 5 vagy 10 perc) minél több utas leszállítsd a és vihádj megkeresésére hajtnak, mindezen két pedig 9 minijéteket is játszhatunk.

A Crazy Taxi grafika és leggyengébb, persze a 16MHz-es géptől nem várunk el PS2 teljesítményt, a gép tudásához képest az ACB Rush 3D nem motor is korrektül teljesít szerintem, hi — két város teljesen 3D-s és elég komplex, beemelünk a parkolóházba, az út dombokon és völgyeken keresztül is vezet stb. A játék igazán varázsa mindenesetre az egyszerűségében rejlik, igazán addiktív, oldalsó szemléltű Anyo, ezért tehát nagyon ajánlom mindenkinek!

A lényeg egyszerű, egy taxit kell alkotniunk egy nagyon leegyszerűsített, arcade-os autószimulátorban, a célunk az, hogy felvegyünk utasokat (nyugisan hirtelen — is lehet, mert időre meg a játék), és minél gyorsabban elvisszük őket oda, ahova menni akarnak. Mindiggy felvételkor lehetünk a cél képt és az utó nevé, továbbá kapunk a feladatra bizonyos időt, ami rögtön el is kezd visszaszámolni. Tehát azonnal bele kell laposnunk a gázbó, a munkánkat a távolságmérő is segít, és egy nyíl is mutatja mindig a cél irányát, a cél tényleges kiszárolás pedig az segit minnél, hogy a terület, ahol meg kell állniunk, városban világ. Az utasok ki- és beszállásához természetesen meg kell állniunk, a gáz mellett van tehát fék is, továbbá kapcsolhatunk hátramenetre is, de a rendes sebességváltó a játék jellegéből következően hiányzik. Száguldás közben trükköket is bevetelünk, ugatásokat, farokcsókat, egybekelt, ezeket is számoljuk a gép, és ezek határa az utas még a vitéldáron belül is perki nekünk.

CRAZY TAXI
CATCH A RIDE
THQ INC.
MÁS VERZIÓ: DC, GC, PS2

grafika	jó
játékmechanika	kiváló
szórakoztatás	jó
zene / hang	jó
hangulat	kiváló

1 játékos
mentes kártárgy

✓ rövid időre is jó szórakozás, ha hosszútávon is megmunkálható a 3D grafika rajna, de a gép ennél többre számol nem nagyon képes

9.5 pont

A játékom két város (egyik a másodikat el kell nyernünk először tízezer dollár megkeresésével)

THE LOST VIKINGS



A The Lost Vikings szintig az

viszonylag hamar, de a játék is érdekes, de érdekesen

A moson és

fogai fe

el is a nem

került elő de az

időből az ember

végigjárt, az

jon

átvált a

és log

kalad

an

pu

lad

an

ad

an

ad

an

szőrök

és A-val

és R

ez

ez

ez

ez

ez

ez

ez

ez

ez

ez

ez

ez

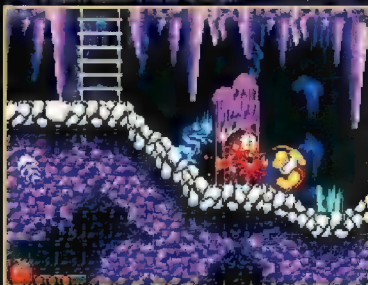
ez

ez

ez

ez

ez



Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem

Amber nem



FORGALMAZZA:
Stollböcker Kft.
T: 07 Budapest
Széllás u. 21
Tel.: 432-9451

A második legjobb
dolog a sötétben.



2.6 inch
rejtett billentyűzet

képernyő

Nintendo
DÁNIO 24.7.

GAME BOY ADVANCE SP™

Csevegő

...szóval éppen szerényen tépnyújt megisméz izekre. Dzsonnal valamelyik fórumon, másnap meg **u-u-u-u-u** kapom magam, hogy Martin apu felkért: bábszékbe a Csevegő felett.

Jóllehet kicsit olyan a helyzet, mintha Uhhir Benedek bécit állított volna köztársasági elnöknek, csöppnyi hezitálás után mégis belevágtam. Ja, hogy ki vagyok? Radeon néven egzisztálok, de a részletesebb bemutatkozást ezúttal mellőzném, mert ez a Ti fórumotok és nem rólam szól. Engem meg ha szép lassan is, de bizonylány megismertek majd máskésánálányi válaszaikon keresztül. Nézzük tehát **u-u-u** havi termésit!

Kedves 574 Konzal csapott! 1997 januárja óta próbálom rószániny magam egy levél írására, de az idő sajnos nem engedte, hogy kezem a tollra kússzon. (Nálam a Rogue Leader-CubeCube-duo okoz hasonló effektust.) R) Mindegy, hiszem, EN megjárta a poklok poklát, mert több mint 3 éves alkotás után látogom, és egyszerűen ki dobott az addigi gyűjtelményem (Akkor nem te, hanem **u-u-u** újságadók járták meg a poklot. Egyébként még nem késő pótolni R) Nem volt gépem, lehelgesnek látam tehát hogy továbbra is része legyek az örületnek. "The show must go on..." Am az az egy konzolomért én igen zard percekkel ajándékozhatom, tehát újrát írok (még mindig gép nélkül). (Ezt szintén nem késő pótolni. R) Dicséret: szenilisről őrí lehetőségek fordulnak meg a kezad által Martin (Itt vagyok például én :) R) Ke-mézőld és a fűköt, bármilyen trehány a banda. (Szerintem egy trehány banda képez lenne hónapokról hónapra egy ilyen újságot a kezünkbe adni?) R) Sőt a lapról, hogy az a külem és a belbecs házassága. Veres Miklós neve ászesszart az FF írodalmam. Chip (Sdole) nagylátójáról meg kiderült, hogy komamos volt... Lám, meg egy veterán is okú néha veletek kapcsolásban. A Cool-Túra temé a legjobb, ami ezzel az újsággal történt: nyomaték az animé, mert nincs az országban fóruma ennek az igen fiatal, árme andol lehenlengerből művészetű ágnak. Kulturális értékekről beszéltem: hadd adják megbeszélj nektek, Martin. Válgjátok idővel Magyarország egyetlen minden művészeteké foglalkozó újságodá (game, anime, zene, stb.), amely példát mutat a jelen, a most, és a jövő nemzedékének. (Már most is azok vagyunk :) Egyébként a múlt nemzedékének hogy is **u-u-u** példát mutatni? :) R) Ke-mény a diós Reméltem nem. Aprópó animé: filmetek hol lehet szerezni 2000 km-es körzetben belüli Deutschland? Oszd meg velem az infó, mert sajnálom meg, hogy nem látom pi. Akárit, Ghost in the Shell, stb. (ebay.de, ebay.com, 2000 km-en belül többet nem tudok. Jóval keletebbre van ennek az igazi melegágya...) R) A havi tépnyújt hozzásszávala egyértelmű, hogy a hardware-e vagy a kiadótól, a kiadó a fejlesztőtől, és vissza (Szerintem csak visszafelé. **u** kiadó függ a hw-tól, a fejlesztés meg a kiadótól. R) Az össze-köté kapocs a pénz. Na money, no honey. Martin! Meg kell még köszönnöm, hogy felhívtátok a figyelmemre a Fight Club című csodára. Az egész első "n" nemzedék benzini csodák, felszágad, vagy nyakdöntés rabslagának áll. (Esetleg újságot szerkeszt, netán Csevegőt ír :) R) Búcsú: Mikey

(En ugyem nem vagyok Martin, de örültem a szerencsének, máskor is kidagass a leveleddel R)

Röviden! Szerintem melyiké érdemesebb megvenni: Xbox-ot vagy PS2-t? Helyikre jönnek és vannak jobb játékok? Légy szíves! Köszi. Dóvó

(Na akkor... most u-elejen essünk ló az elsőlepet kérdések most plus utátrán. Javaslattal rangsor következnek: ha fontos, hogy a lehető legnagyobb számban dőljön az új anyag - bár ennek egyenes vonzata a szemétdöntés is - akkor vegyél egy Allomást. Pl. Ico, Devil May Cry 1-2, Gran Turismo 3 csak erre a gépre létezik. Ehhez van a legtöbb játék... legjobban kiegészítő, és szinte mindenki erről beszél. **u** X-et **u-u** kell felténi, jönnék az új cuccok rendesen, plusz a Rallysport Challenge, HALO, JSR Future, Morrowind, Mechassault - a jövő Rare játékaival - lesz mégis Conker, Banjo, Perfect Dark folytatások - Doboz-exkluzivitása is az MS gépe mellett szól. Ha azonban igazi ingyen vagy, vásárlás

előtt tégy egy próbát a GameCube-bal is. A Mario játékok, a Rogue Leader, a Zeldát, a Resident Zero-t és rengeteg érkezé Capcom játékok kizárólag a Kockára tudsz beszerezni. Ha pedig nem fontos, hogy mai játékokat nyomj, csak **u** szórakozás, nyugodtan nézhetsz a használati-egyen DC-t/PS1-et, esetleg éregebb masinátok is. Így harmad áron kijössz, **u** élmény viszont közel azonos (sőt...). Mindenképp javasolok egy próbát vásárlás előtt, hiszen valamennyi gépezet külön világ. Amelyik Téged a legjobban megfog, nyilván **u** kell megvenni. Persze a legjobb, ha látószól, majd ha nyertél, megveszed minidet, a maradék gempát meg elküldöd nekem. R)

Tisztelet Martin! 1. Már egy ideje nem veszem a lapot, meg "szokalm" is tesztelték a hán szerettél kockára. (Ami kijön a Cube-ra Európában, azt teszteltük. Ami nem jön ki, azt **u-u** teszteltük. Ilyen egyszerű a képlet. R) De nehogy félreértés essék, én nem vagyok a fajtá "lenyeres-talpas" úriember, hogy **u** fogom fel, nem a te/i hibás/d/-tök **u** Kocka tesztel minimális mennyiséggel, ill. hiány. Egyszer egyszerűen arról van szó, hogy nekem nem éri meg megvenni **u** újságot - főleg, mivel az ára elhagyja már a 7000-ft-os **u**, ha nem tudom vele kielégíteni **u** Nintendós információelszámot (Minden fontosabb N-körűli hírmorszát megtalálász a Konzolban. **u** "gyűrtör" információkat meghagyjuk másoknak. Egyébként sincs jobb alternatíva - illeget nem 728 pénzárt. R) 2. Az 576 honlapján feltüntetelmek az aktuális Konzal témáról, hogy milyen **u** géppapírs is **u** az adott jötek (Továbbáton a kértést a megfelelő helyről R) 3. Ez egy kérdés lesz: kérlek, Martin id meg nekem, hogy melyik gépre milyen programnyelv kell a játékok készítéshez. Előre is köszönöm! (Mindhárom géphez van "developer kit", mely a fejlesztői gépen kívül tartalmazza a PC-szafatalkozatához szükséges kábeleket és egy fejlesztői szoftverkönyvet. Ez minden esetben egy picit más, általában valamelyik a C-vel szoros rokonságban álló magas szintű programozási nyelv. De ha nagyon penge vagy, aszemlyiben mindegyik gépre írhatasz cuccot. Ha kész küldd el, megteszteljük is. R) 4. Neonew. Magyarország. (Radeon. Budapest. Örülmén. R)

Kedves 574 Konzal Team! Az újság nagyon király, de nem ezert írok. A Kidő az, hogy (míg mindenki) gépez szeretnék venni, de rahadul utólk dönteni. (Akkor hogy sikerült eldönteni, hogy gépez veszel?) R) Erre még rájön az is, hogy nemskóra kijön a Phantom, amit már tényleg nem tudok hova tenni. (A TV-n alatt el tudnám képzélni. R) Szerintem mindenki, aki konzolt akar vásárolni, az várja meg az E3'31' kiállást. En 'pillanat **u** Xbox mellett vagyok, főleg akkor, ha megjelenik rá a Metal Gear Solid 3, vagy a Gran Turismo 3 (Na **u** ki van zárva, hogy megjelenjen róti R) vagy mindkettő. Más: A Rage. Nagyon sajnálom, mert igazán kölcsön lehetett volna adni neki egy kevés pénzt. („Az üzlet háború?) **u** Looking Glass, a Mattel, **u** Atari, a Commodore, és a Sega (mint hardveres), mind-mind beadták a cuccot. Mint az Atari, egyszer talán a Rage is újíthat. Egyébként én aggódok a legnagyobb csuccokat - Lomborgbörni, Rage 2 - meg sikerült kimenekíteni a süllyedő hajóról. R) Most olvastam a Diablot, ami tényleg nagyon... király, és csak ajánlani tudom mindenkinek! Tényleg! Nem készült(í) konzolra Diablo-folytatás? (Nem bizony. En sem értem...). R) Martin! Azt az új-ság hiátujón levő Gateway-t szedd le, de gyorsan! (Küldj egy képet magadról, kidobjuk azt, de addig marad a GW. R) Bajtós Gabriello, Veres Miklós, csak így tovább! (Na, most tutira a szívükbe laptad magad... **u** KG) Is szeretem Martin, a nagy szoknyapacer! (Na, most tutira neki is... R) Kérdéseim:

1. Érdemes várni a Phantomra? (A Phantom egy teljes **u** alternatív rendszernek készül a mai konzolokhoz képest. Vagy bukás lesz, vagy siker, de mindenképpen MAS, mint a ma futó dobók ágya - már ha valaha megjelenik. Carpe diem, ne várj rá. R) 2. Martin, neked milyen autód van? (Ezisztálál Shelby GT500 kétk szrózással, én láttam :) **u** KG) (Egy Trabant

kombi motoros Dodge Viperrel küldi. A zöldkártyától léte hozzá, **u** szakít, mint a vaddisznó. R) 3. Miert nincsen "HALO" posztja? (Mert kétszer anny P52-fan szidná **u** Xbox-ot a határára a, GC-s tábor pedig kinyázzapora fakadna ki. R)

4. Melyik néz ki jobban: a számitógép, vagy **u** Xbox-os Splinter Cell? (Az X-eseknek a konzolok, a GC-soknak a számitógép változat jón be. Ugyancsak a grafikai motor használják amúgy, tehát elvileg egyforma... R)

5. Van Max Payne konzolra? (XBOX-ra - KG) (És P52-re is. R) Ut: Csak így tovább! (Úgy lesz. R) Steve, Szentlőrinc

- Hello 574 Konzal!
Ime néhány jel, ami arra utal, hogy a kedvenc játékok:
1. Devil May Cry
- A bolban mindig azt keresed, hol lehet kapni démonenergia-talát.
- Már többször hoztak le **u** Szabadság-hídról, mert azt hitted, találaz valami király cuccot.
2. Silent Hill
- Már kitöltötted a karhőzökabót, mert vascsővel ütötted a nővéreket.
- Táskadót általában inventory-ként emlegeted.
3. Metal Gear Solid
- Ha meglátsz egy biztonsági kamerát egyből felhöz lapulsz. (Sokan néznek hülyének, mert dobozokban mászkálsz.
- Radeonnál folyton éres hang beszélsz, és Colonnellek hívd **u** főnököt. Telefonfőzős határá pedig nem a zsebedbe nyúlsz, hanem legugrasz, és a földéhez szorítod **u** középső ujjad. R) 4. Final Fantasy
- Mindig a matakélandó gyenge pontjait keresed
- A győzészertárból mindig Poitont akarsz venni
5. Max Payne
- Lassított felvetelben próbálsz ugrálgatni a metrólujáróban Reméltem beadták a Csevitel (Simab... R) Ut: Devil May Cry Ruled Drag, Budapest
(A zisztálálás szerint Magyarországon nagyon sok State of Emergency-fan élhet... Amúgy kira volt a leveled :) R)

Hello Martin. Zala vagyok, én küldtem a képel Snake-ről, ha még emlékszel. December elején küldtem meg egyet, melyről **u** a gyönyör, hogy **u** kaplad meg. Reméltem végül eljut hozzád a cucc vagy megszerzed, legfeljebb levághsz néhány orkot. üdv. Artemis Entreri Uti: Cászársz vagy őcsem, a Primal test átküldirő, a Két Torony is király. Angelina Jolie is király (Nő. R), a Warhammer 40 K is király. Látol haver itt csak Te vagy a cászárs... meg Napoleon.

(Martin apu közzöni szövegen, megkapta. Dobj fel egy levelet "Snake kép" jellegre - géptípusú is -, mert **u** címek elkeverte, de a f. tözsekesztő úrnak is van némi küldenivalója :) R)

Kedves Martin. Hozzád fordultok utólag reményben, ugyanis volna egy kérdésem. Van nekem egy PS1-es egy kedvencem, az X-Com két része, a mai szemmel már elavultnak tűnő stuffok, **u** hangolata, és a témája mitis, nagyon élmény nyújtóknak, illetve nyújtókat. Komolyra fordíva, ényleg nagyon szeretném, ha tudnátok segíteni. A pontos cím: X-Com: Enemy Unknown, X-Com: Terror from the Deep. Előre is köszönöm segítségétek, maradjok továbbra is **u** hívóvalotok. Ifj. Horváth György. (Gyerőkök, ha tudnak segíteni Gyuri nagynak, hívjuk már fel, a száma: 06 7371-059, vagy 06 70/207-1614. Bár nekem úgy rémlik **u** a két cím csak PC-re jött ki... Azért kösz, **u** nevében is. R)

(Az alábbi teremtmény csekélyke magyarizátra szorult: **u** szerző úriember szenilitása, magával ragadó, brilláns stílusa értő-értetlen fűlek számára egyaránt nyilvánvaló, így történhetett, hogy Martin apu első meghallgatás után rendelt tőle egy próbatésztet. Hogy mit hoz Tyr számára a halnap? **u** tudja... Tegnap még én is csak egy niemand fórumos tróger voltam, ma meg már egy Csevegőt író niemand fórumos tróger vagyok :) R)

Hogy mi van már megint? A szellemi fel- és leépülést - egy színtől és izléstől függően választhatja ki mindenké a rá jellemző és számára megfelelő - szorgalmazó rovat visszoklése felett érzett meggyűvadás miteli reakción pillanatán ezek, yes, kulturálisan nem leszünk elhanyagolva, királyszág van (Gyk. az eufóriát a srácnál a Cool-Túra rovat visszatérése okozza. R) Politálton odacsapva az asztal közepére, hadd legyen már in medias res a kooperáció, Martin, amit jóval szövel megemlékszel, leginkább úgy levindra em-lekeztet: a sok stresszel operáló siparodásos-addict turistá el-köhinti magát, mire a fél hegyoldal megzúgda indol. Jómá-

am csokk lehetnév kereitlen belől kiszagoltam a szőfő-
szokkilek; lévén, nincs elég idém arra, hogy újabb merénylé-
tet kövessék el (Szerbiát ignoralva.) Varró szíveir bér,
de csak egy utat tudok drótpostolag röpténi, ami a virtu-
ális por lejtői bejtek be – egy év körül korral kell számolni a
csokk drágán. Nem reprezentív – stílus és hozzáállás léte-
rőzhet, de csak százaléki mérvadó persze nem lehet. Az el-
telt idő miatt viszont azt ki merem jelenteni, hogy ennél csak
pofafaktaból tudnék összességén. (Tudom, meg a magasság-
szokkilek, de az a tény, hogy a szőfőszokkilek, az a tény,
mákor az Eiffel-torony is meg nek,!) Livingstone effekt:
– ez a levelek printemps-kompatibilis lenne, akkor hozzájárul-
távabb! (A cikkekred nem én döntök, de a leveled-
del printemps kompatibilizálás itéletétől, há nem az,
hogy! Egyébként olvastam a festést, út! R) Ha akar,
Marin, vajdát majd a mai-cimnere egy két zászav-
válszt, hogy érdemes-e egyáltalán problémázni lisszav-
vagy még a gondolatot is kiverhetné a fejemből, hogy ezzel
lehet valamik képzelt. Pliz. Megköszöntem. So. Drága lelkem,
köszöntök azokért a fel-egyesítendő mondatokért, amiket már eldolo-
ztál. Bőjös Bács, egy cikketben balfoltam egy néhány soros
egyfelváltás, a Csevegőn keresztül a nagyszokkilek is írták
meg a véleményüket a balfoltásról. (Akkor, ha nem írták,
hogy folyton kapogattam kell vakolatoknál, mert folyton le-
solum vele a falakat, legyeb bármilyen vadas is.) (Ugor-
be a szerkesztőségbe, mondó, üvöltés, hogy a
PS2 egy hulladék gép, Dzsón nyegven átrendez
vakolatoknál nélkül.) R) De komolyan: jölessék. Az pe-
dig, hogy már egyén-iz és hangulati vélemények csapodnak
be a Csevegőbe, kifejezethen „elmozdultam egy-könnycs-
pef”-hatást idéztem ki belőlem. (Ezek után megnézném
az arcvázolozás kérdését saját szerzemé-
nyed viszonylatának hatására.) R) Mr. Csábrák le-
te karakteres volt, gratulálók, Szóznak Ciki (míli ciki) metropo-
lisnak egyébként a szakorok, de az én, amik kritikai há-
nyatolást szővök, az egy, a világ felé, az én, az én,
ívben képek, ugyanakkor, korrekt arkon, Újssá, Február szí-
möt dnytolzak. Csipi M. Liss Nintendo-aldokozások gyű-
mlése olyankor érik a legszebben, amikor Zald és Resident
Évil kerül a kezze közé. A januári Primak cikk elmélőzäs-
hangulatnak és felépítésének irányba szintén csak a mély fá-
hajítás lehet a reakció. Mozgaldók valami. Csak hogyni kell,
hogy az a mozgaldós átlapjan nagy sebességgé és kiterje-
désű mívingsá. Az innenső oldalán pedig majd kapozko-
dunk. Kert it real! Amí mondál, Marin: „Rajta vagyok az
egynégyesen ezzerrel” – hát, ehhez képzelt magam és Do-
nald Sufferland a Dirty Dzsóznak, aminőt nagyképen, be-
már nincs több szavam. Csak egyvalamit maradt én, tisztel-
tel: Tyler Durden. (Flash volt az erőszét, Tyler báró-
tam. Sok ilyet küldtetek, nagyon sok ilyet VÉRT
akarak izzadni annak az edényeskor, mely le-
velek kapozkának helyet a Csevegő hasábjain! Ne
kimjelkélt! R)

(A következő megint csak ultra levélről nehéz volt eldönteni, hogy bepakoljam-e gigászi hossza miatt. Végül pozitív válasz született, csakhogy lássátok: „alternatív” módon is meg lehet érdeklődni: milyen konzol is divik manapság. R)

A csevegő, mert is vagy Csevegő? Akár Józsi lehetnéne ma-
gán az a kérdést, miközben kihajolva a panelház kli-
entek emeletéről, egy megatonna a szája előtt üvöltve próbál
kommunikálni az enyhén illmúdírt állapotban lévő Rómeo-
val, aki még ott lent – Mezőtelek felé – teljesen vízszintes, sima
betonon is eléggé jelentős kilengéssel navigál. És persze lakote-
lepek jelentős része eme egencsnek megengedő udvarlói ce-
remóniát folytatja, fittyet sem hánv két szinttel lejjebb történő
eseményekre, ahol L. Arzen fűtőszigetvezérlőszaglakatos éppen
azon morfondírozik (láz az örület határán mögött),
hogy éppen milyen „videójátékot” vegyen a hűltve portaké-
pű gyerekek (itt egy pillanatra elgondolkodik hűsünk, mert
tényleg hasonlít a gyerek arra a portásra, aki az aszony-
munkahelyen (tárolja a napot) születésnapjára. A mai nap
ugyanis teljes kudarcral záródott! L. Arzen számára, mert
ugyanis azt hitte, hogy csak betrappol a boltba és vesz egy
„videójátékot”. De ez nem megy ilyen egyszerűen. Hűsünk
persze be is tért valamilyen bázisnyg boltba, ahol az orvósné-
kaparólót a centrífugás porleletét minden műszaki berende-
zésű áruvalakk. Ké. három órák töltekzúdó sefálta után, ro-
ganyzó lábakkal észrevette, hogy egy káprényó körül pa-
nyosban, lapafúró, lúmdészszaglakatos visítva ugriknak, meg-
hőgöndöglenek, és a szaglakatosok hirtelen kaptak egy
hőgöndöglen elűtő grafikusú fűmmedveg. Egy óttörökön
kikötve egy sziklatörököt aligélőztől egytől egytől kap-
bólótá hűtőpápa alakított. Fejét vakargatva megkérőz-
mágában, hogy csak változott a világ azóta, mikor ő jötték-
lépett látót, azé is fűtős kocsmában jó pár feles után és meg
azé is felémlik neki, hogy éppen pízót dobolt be de az istennek
sem akart ószert kidobni az a szemésztáma. No akkor az
kell” – ordít a szaglakatos és odavánszorozt az első el-
kötőre.

nak gondolt le, mert halt csak székhez. Kiderült az, hogy valóban előadás a kőlégy, meg az is, hogy van vonal a látótávolság 3 faja: jótékonyak is amik arban és egyéb paraméterekben is különböznek. Paraméterek? – Hűsünk elsajátított egy új szót, és meg szok a kezdett. Halljuk hogy csattogtak a fejében a dörzsekerek. Egyűrűlőds. Szó szerint kiizzadta a következő kérdést: „055... milyen par. pama. parana. paraméter (KIMONDAI) arban különböznek?” Rátér ember, hogy megkérdezte, mert az előadás olyan, már-már drágán számírták be, ha jólló adatlakkal kezdte el bombáznai szegény L. Ázrt, hogy az légszűveében a föld alá bújni volna. „Mennyivel jobb volt régebben – akkor nem kellett választani, volt egyféle termék és slussz!” Visszairója a hű-nehézsázdázódmiertekelőrellenségszéd- időket. De hű-nem megkapta a bílet, meg bíjtot, meg a ramot, meg a de-védet, meg polygont, pixel. a többire né is besztűlnek. Eladó pedig kérden né, látszik rajta, hogy valószó várr. Hű-sínek pedig meg akarja mutatni, hogy azért ő is konyit hűvő, de valójában a teljes kössz állapota rendkívül nyugolomnak tűnhet ahhoz képest ami most a fejbén kavazza.

„Ősö, egyé, az 128 polgáros dévlelését, meg kártartom... öö...izé.” Puffi Agyszarló, sűrűsítés megszűnik, zérópont. Csak az eladós röhög, de hangosan és egyre jobban emelkedik a hangereje. Már szinte a palatán feléng, lekör. Arzen úgy dönt, ha ebben nem is jó, de másban igen. Mivel már mindenkéi ákai, épp árt is ideje, hogy megvédje mit tépázott férfiu becsületét. Felhúzza a földet a már lassan reszkető szokatlan szvervet eladós és CSATI! Lám-lám a nevelés elhalhok, az eladós lákót a békés észmeleléseben helyet foglalt egy fotolacsaléautonistit és egy elektromos lelvortafalokalandrelezés masina közt. Csak az állán észreveheti vörös láb árulókul ákózt, hogy hogyan is kerülő oda. Hűsünk megnyugodott, de csak egy időre, hisz a valós probléma meg nem oldódott meg, és darabig nem is fog, hisz nagyetier, sűrű teleléstű emberek izgének lelt, minden bizonynál az előbbi inciens miatt. Miután megdöntötte a 100 méteres akadályhöz (az üzet ugye lelté mit mindenféle tárgyalókhoz és a 10 másodperc alatt felkeltőkhé előlést meg nem oldott meg, de a kártyát, kiviharozza az ácipellő, a kártyát meg felkeltő, felkeltő, éppen megkérő, a kártyát megkérő, lekedési időköz. Mivel deklarátió a dörv, mélt, megkérő, csigát is volt hisz a bazon szinte egybegyűző hússzása imbecillg és ennek köszönhetően egészré elhúzódi sem tudott a szinte a levegő ákálhok. L Arzen áll, márszert puka félége biztosított az érkezőnek. E sem hitte hogy hazafér. Felugr az ojtóbán; kérdék nék. Szinte ugyancsak mit eladós. CSATI! Szóval most a feleség is pihen egy pici a garabós és a firszeplakozó közt. Csud van és nyugalom, csak mintha kintől sürdörne be valami barátelése.

Júlia még mindig megafonál a kezében mereszti fátörő a kilencledik emelet lakásából. Hangja már rég nem a régi. A sok ordítástól már csak amolyan szörzsögő-hörgő valami hagyja el a torkát. De még így is próbálkozik, ami diszkrétetés. Kilenc emelet mélységében már beállt a teljes beállás. Rőmeo már örök óta a kabukból állmú zászra, kövege apa – fiamaig-lyimbokkbertoztegalombmegkalkitrajtaz – felfogászt. Néha meg-megrandul, de ez is amolyan vegetatív jelzés a külvilág felé, hogy így arra tévedő dögve nehoj bejélektostoljon. Rádásul felleg besüppedett egy rektetvebokorba, ami némi komfortérzést is nyújtott a megfáradt lánoknak.

L. Arzén az ablokban füstöl. Júlia abbahagyta kommunikációt és mivel hang már nem tudja elhagyni a torkát, egy valószínűleg bemutatólalt a lenti udvarlónak a megafont. A puhább koppanás jelezte, hogy a csomag célba talált. Rómeónak nem csak az alkohol okozta macskanyóvógással a fejében kell ébrednie reggel, hanem egy orrszáruvatát is megszűszőnít dudarol a homlokán.

Dúl a szerelem – gondolta L. Arzén és cinkitől mosolygva konstatalt, hogy felesleges még mindig nem térni magához. Janey *(Janey, a leveled/novellád nagyon zókó volt, bár az én verziómban Arzén lezúta volna a bolstól láncfűrésszel, majd Tyrantté válva az egész biztonsággy-sereget elintézte volna egy T-urvis szeretetskóddal. Aztán otthon gyáknám meg bűnös. Ms. Arzén is – egy szimpila szaller töl hümnös. Ja, és a végén Juliát is meggingyilkoltuccra volna saját magával, Rémeát pedig cucucló-cuccra széthordhatók volna a gyilkos hullók – élve. Lehet, hogy sok lesz a Resident Evil?*) Csak így tovább, Janey! A „kérdésedre” a választ lásd feljebb! R)

Údv mindenkinek! Ma, egy üres-unalmas órámban átlapozgattam néhány régi 576 KByte-os és Konzolt. **(Jó gyorsan olvashatsz. R)** Mit mondjak: felemelőt élmény volt! Ez az élelmy inspirált arról, hogy billentyűzetet ragadjak. Az előny cikk elolvasása után megrohant az a nosztalgikus érzés, amiről egyre többen olvashatunk manapság a Csevegőben. Néhány régi ismerős láttán egészen elrészkenyültem, mások közöttük könnyeim potyogtak a röhegéstől (leme reakciát leginkább a kezdeti PC programok váltották ki). Átváltoztam le-

hány Democraz és Manga rovatot (de jók is voltak!), rábuktam pár egykori kedvemre, s megfogadtam – mint már először – hogy beszerzek magamnak egy SNES-t, és egy C64 esetleg Plus4-et (hiába, a Bard's Tale verhetetlen volt). Eltöltöttem a régi testülettel kikéi küti, néhányukat már rég elfelejttem. Martin, csak te maradtál a régi! A MK2 és SSF2 kikéidet ma is külön máppában őrzöm. De hogy ne csak a nosztalgikus ömléngs legyen ebből a levelből, leírom, mi az ami ihletet adott. Röviden vázolódom katonatűnünk eredményét egy kronológiai tanulmányban.

- Az ősróban két nagyobb törzs („Törzs” : R) vetélkedet az életben maradásért: a C64 és a Cplus4. Adóz csatát vívtak, s bár a C64 tovább fennmaradhatott, az új generációk lesöpörték a színről.

– Az ókor csatáit a PC-AMIGA háborúk, illetve a kezdeti KONZOL-PC összecsapások jelentették. Bár ezek populárisan nem voltak annyira érdekelhetők, ha valaki ilyen körökben forgott, chatolhatlan belekeveredett valami vitába. Bár – szénrő véleményem szerint – az AMIGA egy iszonyú jó gép volt (A1200 RÚLEZ!), süllyesztőbe került, s a PC megkezdte örökig tartó uralmát. (...ami egyre inkább közeledik a végéhez...) Uralmát.

- Az újgenerációs konzolok és a fejlettebb PC-k harca már tényleg végre ment. A magazin kétféle vált, s ez jó volt mindkét tábornak. Vivát Konzol!

- S most? A PC tulajok jól kijönnek egymással (Végül is csak nVidia vs. ATi + AMD vs. Intel csata van... Marják egymást, mint gatyát a hypo. Ahol min. 2 ember van, ott anyázás van. R), de mi? PS a DC és a N64 harca, majd a PS2-Xbox-GC háború. Nem elég nekünk a közel-keleti helyzet?

A lényeg lényeg maradt: ötvenes égszázégyes pályafutását alatt sikerrel megiegyeztem a legfontosabb tanulságok: amíg emberek közölsében, mellett, szolgáltatásban dolgozol, mindig lesz néhány (7) bírák, akik nem tud megülni a valóságban. Azonban az emberiségnek van egy másik része, amelyik el akarja távolítani magától a világot. Ezzel azonban is, kedves testvér! gond, ne törődjék, folytatásod azt, ami 1990 óta műveltek, folyamatosan emelkedni szívnálom. [A jó bájos szemmel végzi munkáját nem tördővén a zúgólódokkal. Legyenek azok akár rosszmozgó olvasók, akár a konkurencia.] A Pésztől állít ki tanulságokat egy idezel egy PC-től. Ez a világunk egyik legnagyobb problémája, hogy mindenhol van valami a Földön, mikor azt közöltem vele, kijelentette: "Lejegyeznél kétféle dob? Normális vagy? Ugyanaz tudsz, mint az azt, csak feleke dobozza rátkát..." (Ha gondolod, tudni akad egy 486-os prockit. Kérj a srácotól érte egy 3 gígus PA-est, vége is ugyanaz, csak picit több a tranzistor, meg más a csomagolás!) Ezt is megütnéd, hogy a Konzol mára már nem számít, kinyerté a jogán, vednének a címét.) R Peti Balázs, Konc [E nagy ártólok, hogy itálal Bács, KG]

Helló 576 Konzal Team! Nagyon tuti az újság tetszett a GTA Vice City teszt és jóték leírás. Lenne egy kéresem hozzátok, ha mód van rá teljesítek, szeretnék egy Playstation 2. Előre köszönöm csd csümi csd cső tesztja Szervokormány. (Beléd írok) Még egyszer köszönöm. Peti (Mikor egy ürge lábit és alsótéstét szeparálta a vonat, ő is azt kérdezte, amit most én: „hát a f**** nem kéne?” Persze ott függetlenül mi szeretünk teged :) R)

Hölgyeim és Uraim, önök a Radeon-féle Csevegő kísérleti epizódját olvasták. Dicséretet, anyázást vagy bármilyen más jellegű reflexiót szeretettel várók. Ne zavarjon senkit, hogy új hús vagyok a piacon, ne legyen irgalom! Tűzkereszttség over.

Most pedig következzen az az izgalmas téma, mellyel júniusi számunkban szeretnénk foglalkozni (minél gyorsabban reagáljatok, lehetőleg nem túl bőséresztet, de frappáns irományokkal levélben vagy emailben - Index és Supergamez haverok, csipkedjétek magatokat! :)

Kellenek nekünk az újszerű, extrém, néha bizzarr játékok, vagy túlságosan konzervatívak vagyunk? Kellenek-e a piacnak nagy mennyiségben olyan csodabogarak, mint a Rez, a Frequency, a Jet Set Radio vagy a Freak Out? Zavart minket Mario hátán a permetzésgép? Akarunk vonatot vezetni, ablakot pucolni, táncszőnyegen ugrogazni? Hát hiszen lanykák képeire zoomolgatni? Megbotránkoznak egy dilynös, Conker nevű mókus káromkodásán? Mennyire érzékeny a piac a reformokra? Miért sir folyton az arcnak, hogy nincsenek új ötletek odakint?

Könyv

Nick Hornby: Egy fiúról (About a boy)
(2002, Európa)



A filmes szkeiccióban egy kultikus könyvből készült filmmel foglalkozunk. Felmerül bennünk a gondolat, ha a szerkezeti egység megőrzése érdekében Herbert apó Dűne-szerűtől vezetjük egy kicsit Kőny című alott is. Ekkor azonban a zenének a Dűne filmzenealbummal, a netes részen pedig valami elvált Herbert-fansite-lal kellett volna foglalkoznunk. Hornby sikerkényve akadt másodikként a kezünkbe: a Cool-Túra szerkesztési elveibe a kitérőgalandó irodalmi mű ilyen hirtelen kíváncsisága bőven belefer.

Az Egy fiúról Hornby második kísérlete a „hogyan lépünk át a felnőtt-kor küszöbét akkor, ha mindenképp más szénit már egy évizémed meg kellett volna ezt tennünk” kérdéskör részletes kibontására. A regény fő-

szerelője, Will Freeman (a világ egyik leglegendatöbb embere – az apja által írt karácsonyi dal jogdíjaiból származik a vagyona) – de képtelen arra, hogy bárkiért vagy bármilyen teletelőséggel vállaljon. Az életbe hirtelen belépő Marcus gyökeresen felrogtat minden – hűsük bőven túl a harmincon jön rá arra, hogy nincs is annyira rendben az élete, mint ahogy azt ő elképzelte magának.

A könyv meglepő módon egész tisztességes filmadaptációt kapott (Hornby másik ismert regényét, a High Fidelity-t sikerült alaposan elszúrni), és még ilyen, mozgóképi formában is ajánlott olvasmány. Emlékedés önmagunk megtalálásának szükségességéről – a huszonek/harminckéves magunkajánálunk van mit tanulnia belőle... :-)



Film

Dűne (Dune)
Színes amerikai film, 1984
forgatókönyv: David Lynch, Frank Herbert regénye alapján
rendező: David Lynch

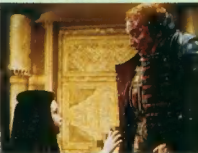


Történet. Arrakis, sivatagbolygó. Más néven: Dűne. Az Arrakis az ismert univerzum legfontosabb bolygója – csak itt terem meg a Fűszer. A Fűszer elengedhetetlen az űrutazáshoz. Áki az Arrakis kontrollálja, kontrollálja az univerzumot is. Az Atreides ház a Dűne következő ura: a bolygót korábban ősi és esküdött ellenségei, a Harkonnenek uralták. Az Atreides harag egyetlen fia, Paul nem szívesen hagyja ott szállóbolygóját – pláne csak után, hogy anyját, Jessica kikerüljön a Bene Gesserit boszorkányrend vezénéljé – Paul után érdeklődve, Az Arrakis lakói, a frenének mélyen hisznek egy le-

gendában: várják a messiás eljövét, aki elvezeti őket a szabadsághoz. Itt le is zarnák a történetmesélést – a Dűne klasszikus sci-fi, a tudományos-fantasztikus irodalom egyik huszadik századi alapköve, tessék szípen olvasni a könyvet, és utána megnézni a filmet. A könyv olvasása a film megértéséhez sem árt – Lynch apó alaposan belekavart az eredeti történetbe.

Megvalósítás: A Dűne tipikus David Lynch film, csak ezúttal 44 millió dollárt kapott a bizarr vízió megvalósítására a mester – ne felejtjük el, hogy a film 1984-ben készült, az akkori 44 millió egy ma: 100-120 millió költségvetéssel ér fel. Lynch alaposan meghúzta Herbert alapmívét, (különösen a történet második felebe nyúl be), de ennek ellenére a regény **hangulata** még mindig ott van a vásznon – a könyv fanatikus rajongói legszívesebben szétzúznák volna Lynchet a változtatások miatt, de az előfoglalt sci-fi fan egy rendezői „dögönd”, az eredeti történet filiszofáit és mondandóit jól tüntető filmalkotást tekinthetünk meg a mozin. A színészsárga nagysejtes, a Paul alakító Kyle MacLachlan (hogyan fiatal volt még!) ugyan első pillantásra kissé furcsa – a később Cooper ügynökként népszerűsített szerző színész nem igazán tudja elképzelni az ember messiasát – de szerencsére ez csak első impresszó, MacLachlan jól alakítja a szerepét. A legjobb persze most is Patrick Stewart, aki felejtéltelenül domborítja Gurney Hallecket. Trükkök tekintetében persze már kissé elavult a film, nem reménytelenség – nagyon szép hagyományos trükköket (és eszméletlenül díszjós épületek/alkotásokat) hozott össze a speciális effektek tervező stábj.

A Dűne furcsa, néha erősen magába börtöl, de nagyszerű könyvadaptáció, a könyv minden sorát szolgálaton szolgált színtelen-szolgálaton tévesztorozattal szemben az eredeti mű lényegét ragadja meg. Kétféle darab, nem csak SF és David Lynch rajongóknak!



DVD: kivételesen nem próbálunk mindenféle diszkóadásokat a kiegészítő a tengerentúli megjelent speciális kiadásokat a Nyjas Olvasóra tölteni. Van nekünk egy egész korrekt magyar kiadásunk, közepesen elrontott szinkronnal, kétszorosított sztereó hanggal, és korrekt amatőrök transzfere. A szinkron nem kétféle, természetesen van eredeti angol hangos is – mi ilyen módon ajánljuk a film első megtekintését. Az extrák tartoznak nem túl bőséges; egy mozi reklámot és pár szöveges ismertetőt találunk csak a bonuszokat rejtő menüpont alatt. A szegényes felhasználót kárpótol az olcsó ár: a Dűnét már ötézer forint környékén meg lehet kapni – ennyit pedig bőven megér.

Internet

Kung Fu Cult Cinema
http://www.kfcinema.com/index.html

Mozis oldal az elborultabb fajtából: Kung Fu Cult Cinema. A webhely nevét meghatározóan nem kizárólag a kultikus-karatéjós filmekkel foglalkozik, hanem mindennel, ami a Kína-japán-koreai filmes színhármagban benne van. Napi híreket is érdemes idejárni (az úrok elég szorgalmasak az oldal frissítésében): igazán a kritikák (review) azok, amik a KFC-i kiemelt a többi hasznosított oldal közül. Iszonyatos mennyiségű információt mellette a filmek mellé a site munkatársai – az oldal filmes adatbázisnak sem utolsó, ha bele vagyunk zúgva a távoli-keleti filmvilágba. Külön kiemelünk a site kicsi, de roppant barátságos fórumát, ahol a vegyes közönségnek köszönhetően szinte mindig találunk partnert egy kis filmes dumapartira.

Zene

Pearl Jam: Ten
1991

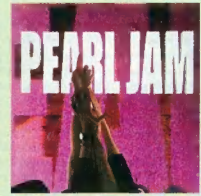
A zenekar: a Pearl Jam egy tragédiának köszönheti a megalkotását. A Mother Love Bone énekese, Andrew Wood heroin túladagolásában meghalt, az együttes két megmaradt tagja (Stone Gossard és Jeff Ament) új közreműködőkkel koccia. Az eredmény: Mike McCready (gitár), Dave Kruse (dobszekció) és Eddie Vedder (ének) felvétele – a banda időközben a régi névtől is megszabadul, és Vedder dedikációjának (becenét: Pearl) világbanjáró lekvárjairól (jam, ugye) nevezik el magukat. A zenekar 1991-ben adja ki első albumát, a Ten-t. A semmi grunge hullám éppen felküzdi az Egyesült Államokban, a Ten hamarosan multi-platina lesz. A Pearl

Jam következő albuma, a Vs. már botrányok között születik: a zenekar visszautasítja, hogy promóciós videókat forgasson a lemezhez. A Jam a dobosait is sűrűn változtatja, a harmadik nagylemez, a Vitalogy felvételeik már a harmadik zenestársat fogyasztják. A Vitalogyt nagy turné követi – ha a zenekar nem veszne össze a magas jövedelmek az egyik legnagyobb amerikai koncertgyógyiróddal, a Ticketmasterrel – a vita a bíróságon végződik.

A botrányok némileg megkérdőjelezik a PJ hírnevét, de ok szorgos hangya módjára gyártják az új lemezeket: No Code (1996), Yield (1998), Live on Two Legs (1998 – koncertalbum), Binaural (2000) és a legutóbbi, 2002-es Riot Act.

Az album: a Ten nem a legjobb album a Pearl Jam életművében (azt a címet a Yieldnek adnánk), de mindenképpen a legmeghatározóbb. Első lemez, nyers, de majd szétcsattan az energiától. Az Alive és Garden melankolizál, a Black gyomorszaggató ereje, vagy a Jeremy faldalmas érzelmi hullámvámsója jól megfér egymás mellett. Apróképp, a kilencvenes évek egyik legjobb klipje (számos díjat besöpört), máig mutató szuggesztív erővel megoldva. A klip zavaros színvilága, a másodpercoké felvilágosító jelölések egyet elváltak Vedder hangjával – ritka alkalommal lehetünk szem és fülni – a hangzás és a képi világ egymásra talál. A Ten jókor jött ki, és jó időszakra várta: a Nirvana és a Soundgarden által fémjelzett grunge-mozgalom akkor durran be igazán, és a Pearl Jam mindent először energiája tovább lendületet adott a mozgalomnak. Tessék csak megnézni a Ten közélebről – az album botránya programozás: a lemezőve emelkedő öklökben benne van a kilencvenes évek eleje, komplexen, egyetlen mozdulatba csomagolva. Zenialis.

Webhely:
www.pearljam.com
www.pjvault.com





1329 BUDAPEST Pf.: 24

Az árak 25% ÁFA-t tartalmaznak. Az orvillatás jogát fenntartjuk!

[illegible]

KORLÁTOZOTT SZÁMBAN KAPHATÓ

Csomagküldő Szolgálat
1329 Budapest Pf.: 24
Tel.: 369-26-86

„M” is „PlayStation” a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegye. A „The Third Place” a Sony Computer Entertainment Europe, fejlesztője a SCE Computer Entertainment, kiadója a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegye. © 2005 Sony Computer Entertainment Europe. Minden jog fenntartva.



**Miből vannak
a kislányok?**



www.primalgame.com

PlayStation 2

A KÜLÖNÖS ÉLET, A BÁTOR ÉLET, A HARMADIK ÉLET

